零售价 12元
邮发代号：48-113
每月5日发行
2013 7月
Vol.189
国际标准刊号：ISSN-1008-2352 国内统一刊号：CN45-1239/TP

游边戏外 致我们终将逝去的魔兽青春

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏攻略

单机强打攻略

地铁：最后的曙光
完美结局通关攻略

饥荒
在更诡异的世界里求生

移动游戏特攻区

逆转天下之逆天攻略

英雄联盟专区

冰霜女巫丽桑卓
S3新道具使用指南

DOTA2专区

6.78英雄排名点评

千人同图真实战争
全球战争大规模不删档测试 今日开启
行星边际2
PLANETSIDE
全球大规模战争射击网游
ps2.the9.com
the9 第九城市
SOE SONY ONLINE ENTERTAINMENT
行星边际2 搜索

7月

CONTENTS

游戏攻略 目录

001 电攻游戏风云榜 2013 年 7 月

004 游戏新闻

008 龙爷的微击论

010 游戏 X 光片

014 游边戏外
致我们终将逝去的魔兽青春

020 英雄联盟专区
强势法姐登场！冰霜女巫丽桑卓
S3 新道具使用指南——打野英雄篇
S3 新道具使用指南——AP 英雄篇

026 DOTA2 专区
6.78 英雄排名点评

028 单机强打攻略
地铁：最后的曙光
完美结局通关攻略
饥荒：在更诡异的世界里求生

038 网游点将台
王牌对王牌：
零纪元 VS 零世界
热血传奇
新周年传奇“大”头贴十连拍

048 移动游戏特攻区
逆转天下 之逆天攻略

052 GAME 后勤组
游戏显示器特典
时尚 IT
移动后援团

068 看你妹
萌娘非伪娘 王怡 Yiyi

061 第一现场
LOL 全明星赛上海圆满落幕
星际 II 高校赛巅峰决战
电视和游戏出现跨界融合趋势

064 动漫生活铺
暑假の套餐

066 宅广场
暑假の套餐

068 玩家交流
我也上杂志
游戏文艺
编辑部黑镜头
读编往来

电攻游戏风云榜

网游平台 暑期档热门网游看点









健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社长：施伟文
总编辑：滕耀盛
主编辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇　陶晓明
文字编辑：杨晓琴　倪荣页　张开明　张贞颖
美术编辑：马朔骅　张琪　欧阳瑛
杂志发行：顾惠宏
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
地址：广西南宁市鲤湾路 8 号
电话：（0771）5879176
邮编：530022

6 月中旬至 7 月初

6 月 25 日 不删档测试



6 月 19 日 热身封测



6 月 28 日 公测



7 月 5 日 不删档封测



十大新游期待榜

爱游戏 爱 17173

1）怪物猎人 OL	↑
mho.qq.com	
2）DOTA2	↓
www.dota2.com.cn	
3）轩辕剑 7	↑
x7.changyou.com	
4）大宋	↑
ds.9igame.com	
5）颓废之心	↑
rh.xunlei.com	
6）自由篮球	↑
fs2.tiancity.com	
7）ASTA	↑
asta.hangame.com	
8）零世界	↑
wz.sdo.com	
9）天涯明月刀	↓
wuxia.qq.com	
10）无冬 OL	↑
nw.wanmei.com	

十大网游排行榜

游戏名称	游戏评分
英雄联盟	CGWR 8.86
零纪元	CGWR:8.62
龙之谷	CGWR:8.51
魔兽世界	CGWR:7.95
洛奇英雄传	CGWR:7.83
时空裂痕	CGWR:7.61
炫斗之王	CGWR:7.43
九阴真经	CGWR:7.32
永恒之塔	CGWR:7.24
剑侠情缘 3	CGWR:7.18

上海工作室：（021）54500282
邮购查询：（021）64850690
广告专线：（021）64856122 转 180
印刷制作：常熟市双乐彩印包转有限公司
发行范围：每本 12 元
邮购地址：上海市闵行区桂平路 470 号 14 幢 1 楼
邮编：200233

声 明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

移动平台 苹果 iOS 免费游戏推荐榜

1）逆转三国
8.5 分



2）至日竞技场	8.5 分
3）疯狂猜图	8.0 分
4）奇怪的大冒险	8.5 分
5）Dots 2	8.0 分
6）史上最牛的游戏 2	8.0 分
7）我的钻石（免费版）	8.0 分
8）亡灵杀手夏侯	8.0 分
9）神偷奶爸：米林拉什	7.5 分
10）抢你妹	7.0 分

移动平台 苹果 iOS 付费游戏推荐榜

1）王国保卫战：前线
8.5 分



2）孤胆车神：维加斯	8.5 分
3）我的世界袖珍版	8.5 分
4）合金争霸	8.5 分
5）钢铁之躯	8.5 分
6）魔界战神	8.0 分
7）僵尸世界大战	8.0 分
8）我的钻石	7.5 分
9）小尼古拉	7.0 分
10）进击的海绵宝宝	7.0 分

移动平台 安卓游戏推荐榜

1）疯狂猜图
8.5 分



2）史上最牛的游戏 2	8.0 分
3）找你妹致青春版	8.0 分
4）神庙逃亡：魔境仙踪	8.0 分
5）保卫萝卜	8.0 分
6）永恒战士 2	8.0 分
7）大掌门	7.5 分
8）我叫 MT Online	7.5 分
9）砸罐子 3	7.5 分
10）热血海贼王	7.0 分

单机平台
当月热门新游发行表



杰克基恩 2：火焰之心
2013 年 6 月 28 日

卡通动作冒险游戏。由德国开发商制作。讲述一个粗犷的船长战胜自己性格中的各种弱点，前往陌生而神秘的岛屿探险的故事。



暗影狂奔：归来
2013 年 6 月 28 日

2D 策略角色扮演游戏。本作以欧美著名的桌面 RPG 为背景。有宏观世界设定，整体风格具有悲剧色彩的黑色电影。



真人快打 9
2013 年 7 月 3 日

真人快打 9 的 PC 版本。本次故事背景回归到前三代，但剧情会有大幅变化。战役中不同举动会影响故事发展。



植物大战僵尸 2
2013 年 7 月 18 日

经典续作。在打僵尸的玩法方面会有所创新。一些新的植物和新的僵尸必然会加入其中。



轩辕剑 6
2013 年暑期

轩辕剑 6 将会用新的游戏引擎，全面回归水墨风格。通过结合文化底蕴和精彩剧情，给玩家带来新的经典记忆与感动。



乌鸦：神偷的遗产
2013 年 7 月 23 日

AVG 冒险游戏。故事发生在 60 年代的欧洲，和一般 AVG 不同，它是一个快节奏的点击式游戏，掺杂了侦探和推理的乐趣。

单机游戏热度排行榜

游戏名称	游戏热度
1）勿忘我	9.0
2）超级房车赛：起点 2	9.0
3）尘埃：幸福的轨迹	8.9
4）范海辛的惊奇之旅	8.5
5）生化危机：启示录 HD	8.4
6）泰坦之旅：不朽王座	7.9
7）地铁：最后的曙光	7.7
8）繁荣世界：守护者	7.5
9）战争游戏：空地一体	6.9
10）上古卷轴 5：天际传奇版	6.8



页游平台 月度新游发行表



伊甸王朝
2013 年 6 月 18 日
删档封测
yd.ucjoy.com



动漫英雄传
2013 年 6 月 19 日
不删档内测
dm.ledu.com



战诗
2013 年 6 月 19 日
技术封测
www.lequ.com/zs/



冰火启示录
2013 年 6 月 20 日
不删档内测
if.geezclick.com



横扫天下
2013 年 6 月 20 日
不删档内测
hs.5ding.com

页游排行榜

1）街机三国
sg.123u.com
2）龙将
long.37wan.com
3）热血海贼王
hzw.zuiyouxi.com
4）大侠传
x.uuzu.com
5）神将三国
sjsg.huowan.com
6）醉西游
www.91wan.com/zxy/
7）烈火战神
lhzs.9377.com
8）新仙剑
www.xianjian.com
9）神将三国
sjsg.4399.com
10）新梦幻之城
mh.lezi.com

桌游平台 月度热门桌游榜



《一起约会吧》是由杭州启悦发行的一款和恋爱有紧密关联的桌面游戏，这款游戏最为特别的地方就是，玩家在游戏中不扮演任何其他角色，而扮演自己。没错，你就是你，瞄准自己喜欢的对象，果断出手吧！通过《一起约会吧》大胆的去拉近你和心仪对象的距离，让你面对 TA 时不再腼腆和羞涩。赶快开启你的浪漫之旅吧！

NO.1 一起约会吧

版本：中国　　人数：4–8 人
时长：30 分钟　　特征：休闲聚会、相亲
机制：手牌管理



NO.2 地精时代

版本：中国　　人数：3–8 人
时长：30 分钟
特征：益智、奇幻
机制：手牌管理



NO.5 面具熊大冒险

版本：中国
人数：2–10 人
时长：30 分钟
特征：卡通、趣味
机制：手牌管理

由卡牌客桌游自主研发的新品桌游《面具熊大冒险》于 2013 年 3 月 22 日正式发行。此款产品由动画片《面具熊》改编，是卡牌客的首款欢乐类桌游，见证了卡牌客在欢乐桌游上跨出的第一步，希望《面具熊大冒险》能给广大玩家带去极大的快乐。



NO.4 烟火

版本：欧美　　人数：2–5 人
时长：30 分钟
特征：聚会、数字
机制：手牌管理



NO.3 西游杀

版本：港台　　人数：2–4 人
时长：60 分钟
特征：策略、经典杀人
机制：卡牌驱动

编：X先生 美：咖啡

微新闻



A


2

A 进军行星边际，开启全球战争：《行星边际 2》大规模开放测试

全球最大规模战争射击网游《行星边际2》6月在上海正式召开“大规模不删档测试发布会”。本次发布会以“进军行星边际，开启全球战争”为主题，索尼在线娱乐首席执行官 John Smedley、第九城市副总裁沈国定于现场宣布《行星边际 2》中国大陆服务器于 6 月 25 日迎来大规模不删档测试，并表达对于国服运营的展望。《行星边际 2》全球唯一绝版珍藏礼包在现场进行抢拍；申花足球队当家门将、著名球星王大雷亲临现场助阵，与玩家大玩“打手枪”，将现场气氛推向高潮。

1 Rovio 做发行商人

Rovio 的成功绝大多数是建立在“愤怒的小鸟”这一款游戏上，但毫无疑问的是，他们如今已经成为了一家非常庞大的企业。而现在，他们又推出了全新的 Rovio Stars 品牌，在经营自己原创游戏的同时，将发行第三方游戏的业务也纳入了自己的发展计划之中。未来 Rovio Stars 部门会为一些第三方游戏精品提供资源和曝光率方面的支持，帮助后者找到属于自己的玩家。据悉第一个在 Rovio Star 品牌下发表的游戏将会是来自 Nitrome 公司的「破冰者：维京海岛的航程（Icebreaker: A Viking Voyage）」

2 刺客信条三部同开

育碧 CEO 最近在接受媒体采访时表示，《刺客信条》系列游戏在短时间内不会迎来终结，其续作将会以每年一部的频率与玩家见面。同时，为了能够长时间保持玩家对该系列游戏的新鲜感，公司已经决定让旗下的工作室轮流开发不同的《刺客信条》作品，而每部游戏的开发周期将为 2-3 年的时间，据此推测，包括即将于今年晚些时候上市的《刺客信条 4：黑旗》在内，育碧目前至少在同时开发三部该系列游戏作品。

3 谷歌整合移动游戏

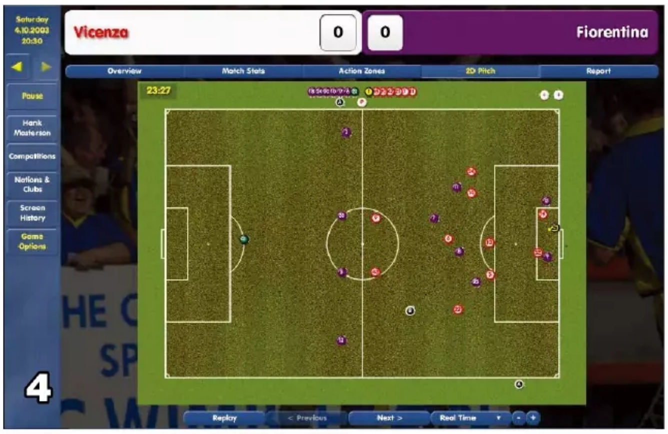
加入 Google Play 游戏平台的玩家，将获得四个最新的游戏功能：多人联机游戏、高分榜、云端存档与游戏成就。后三项功能将可跨平台地在 Android、iOS 与网页平台使用。与 Apple 的 Game Center 平台不同的是，相较于独立的 App，Google 打算为开发者提供更多后端支持。玩家将可以用自己 Google+ 的账号在游戏中登入，并且让所有的数据跟着你的 Google 账号跨游戏与装置使用。

4 玩家收购球队

来自广东的 30 岁足球经理玩家杨奇在机缘巧合下，得到了经营一家真实的欧洲足球俱乐部的机会。他和三个朋友合伙买下葡乙马夫拉俱乐部 50% 的经营权，这位资深 FM 玩家已开始以俱乐部董事兼中国事务部部长的身份，介入到马夫拉的管理和运作之中。但他承认，管理真实俱乐部和玩游戏完全不一样。

5 垃圾箱型游戏室

来自俄亥俄州的一个家伙正出售游戏密室，如图，它售价 2500 美元，看上去有点像一个垃圾桶。不过却视专门为骨灰级游戏玩家所设计。里面配有 Xbox360 游戏机，高清液晶电视，5.1 杜比环绕音响，甚至还有一个空调。这些所有的东西，都一并打包出售给你。如果销售喜人，他还会建造下一家。



4


5

6 日本掌握蛛丝技术

位于日本山形县鹤岗市一家生物创新企业 Spiber 近日宣布，他们已经成功在全球首创了人工合成蜘蛛丝用于工业化批量生产的技术。该公司还展出了一条用人造合成蛛丝制成的蓝色长裙，宣传技术革新。蛛丝是世界上最强韧的纤维，可应用在汽车和医疗等各种行业。他们表示会严格控制员工安全，不让蜘蛛侠出现。

7 黑客帝国药丸

在穿戴式智能设备火热的今天，有一家科技企业创出了药丸尺寸的神奇产品。它们是用来解决身份识别问题的装置。看似平淡无奇的药丸吞下肚子后，它能通过“胃酸”产生电力供应药丸内部晶片使用，而使药丸能发出 8bit 的信号，作为科技产品和人类身份辨识的信号。

8 美军研究神族科技树

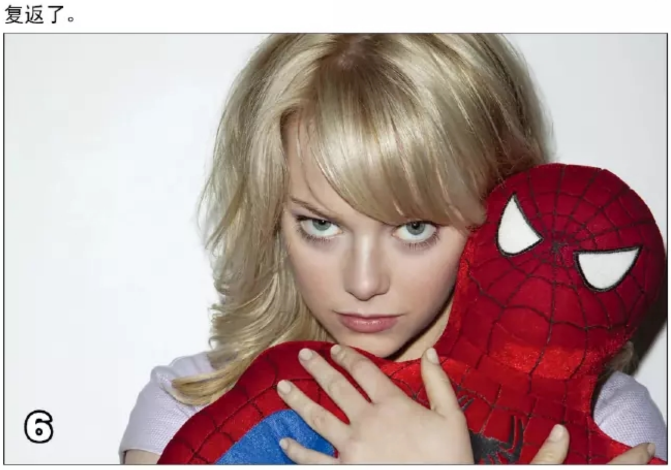
美国最近一篇科学研究表示，3D 打印武器将会改变未来航母格局。美军未来的航母可以转化成移动兵工厂，每艘航母都配备大量 3D 打印设备，在战斗中大批量的生产武器无人机。如此一来，在后勤补给方面就能省下时间和金钱，重要的是可以让舰船内的空间使用更加高效。

9 Xbox 成为凶器

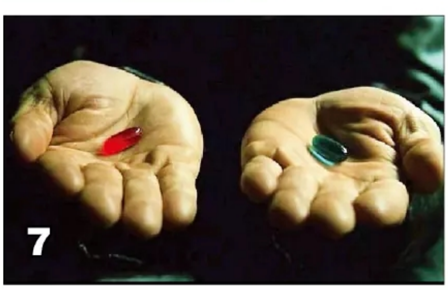
游戏机引发的暴力已经是老话题。最近美帝一名男子杀死了他的同居女友，凶器居然是一台 Xbox360。凶手在自首后表示女友是一条巨龙，他需要与之战斗。警方调查发现，被害者先遭到游戏机攻击被打晕。凶手是否有精神问题还在调查中。

10 魔兽弹性副本

在 5.4 补丁中游戏计划引入新的团队副本模式，玩家数量可以是这个范围内的任何数字。也就是说，无论你有 11，14 还是 23 个朋友，他们都可以和你一起打副本。 这个弹性团队副本系统的设计理念是让挑战等级随着你在团队副本中拥有的玩家数量来调整。凑不齐人数 24 等 1 的事情一去不复返了。


6


8


7



9


10

GAME NEWS
游戏新闻

编：X先生 美：咖啡

E3 2013 热门游戏内容

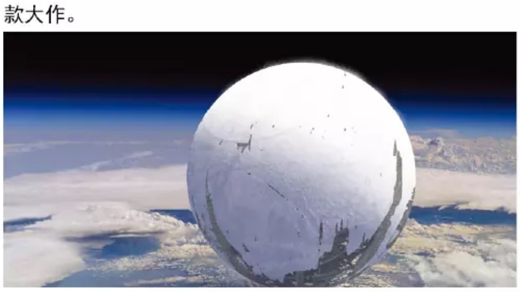
X先生：E3也算是一个游戏大展，让我们回顾一下本次展会上有些什么主要看点吧。



战地4：游戏世界里使命召唤系列的宿敌。在E3中上演了多人模式64人大地图会战。强大的画面功能完全是为了次世代主机打造。一些高端PC也能运行起来。



泰坦陨落：第一人称捍卫家园的射击游戏，游戏里常能见到一种大型步行机甲。它设计师曾经和使命召唤现代战争有一腿。从宣传内容来看应该是相当不错的一款大作。



命运：光晕的底子加上动视的花头。本次游戏展上爆出了宣传视频。壮观的世界和次世代的画面都是亮点。这部作品的格调也是完全基于次世代平台设计。



看门狗：去年E3上的惊艳作品。将于今年11月19日登陆市场，在玩家中的期待度很高。有着非常优秀的背景设定。

头条新闻

祝贺电攻成为今年ChinaJoy和游戏动漫展的官方首要合作杂志

第九届中国国际动漫游戏博览会将于2013年7月11日－7月15日在上海世博展览馆隆重召开！

官方网站：http://www.ccgexpo.cn

第十一届中国国际数码娱乐互动展览会将于2013年7月25日-7月28日在上海浦东国际会展中心举办！

官方网站：http://www.chinajoy.net

而今年我们电脑乐园－游戏攻略（情报）杂志更是有幸成为了这两家国内最大、最专业游戏展会的官方首要合作杂志。尤其是在今年的ChinaJoy游戏展会上，我们将为主办方全程制作官方的展会日报并在现场会有大面积展厅和相关活动哦！让我们游戏两会现场见面吧！详细的展会报道，玩家可以持续关注我们杂志上的内容，还有电攻官方微信和微博哦！

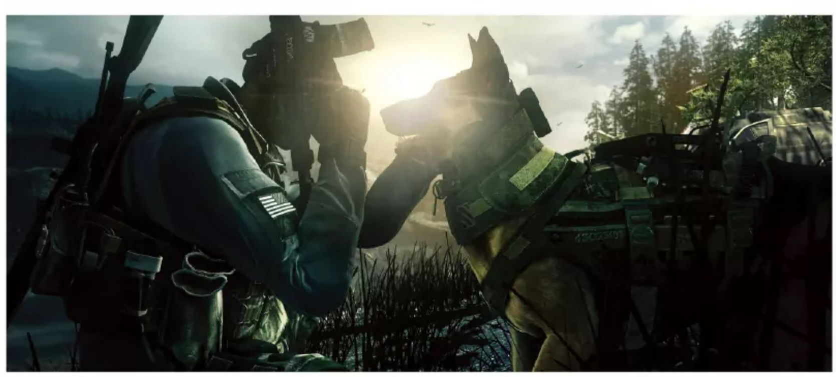
专注游戏十五年！让电攻成为中国第一电脑游戏杂志，我们始终在努力！



刺客信条4：也是一年一部的节奏，本次定在十月底上市。可以兼容目前的PS3配置和未来的PS4/Xbox One配置。但是两个不同世代的游戏将会分开发行，也就是玩家能先玩到普通版本的，之后还能买到高清高画质版。



将逝之光：也许是谐音“僵尸之光”。游戏建造出一个昼夜交替的环境，玩家白天在城市中寻找物资，晚上则会非常危险。今年E3上较为出彩的一款游戏。



使命召唤10：幽灵：本作的主角似乎是一只训练有素的小狗。它也可能是宠物战的核心内容。

新一代主机 PS4 PK Xbox one

这一次 E3 的重头戏就是 Xbox 和 PS 发布下一代机体。两者虽然之前都已经有部分细节透露，但在本次 E3 上才算是真正的露出完全形态。除了两者硬件比较之外，微软对新一代 Xbox 的游戏购买政策包括在线防盗版和禁止二手游戏等设定，引起了部分玩家的不满。另外它的游戏会验证玩家所在地区，只能在特定区域内启动和发行，也就是说国内玩家玩水货就需要用 VPN 连接。这些门槛给 Xbox 带去了很多负面影响。它最终的运营策略还未确定，希望它会向顾客妥协。PS4 方面则是依靠开放的姿态获得了许多玩家的支持，一些独占大作也让人对它更为期待。特别值得一提的是，目前两个主机都打算使用 AMD 芯片，也许是 AMD 在 CPU 和 GPU 融合方面的技术更能获得两家巨头的认可。消息发布后，AMD 股票大涨。

PS4 硬件规格：PS 4 采用 AMD 生产 X86-64 构架八核心 Jaquar 处理器主频 1.6GHz，GPU 拥有 18 个处理核心，1152 个流处理器。自带 8GB DDR5 内存，内存带宽 176GB/ 秒。

Xbox One 硬件规格：采用 AMD 生产的未知型号八核心处理器，主频 1.6GHz，专为 Dx11.1 打造的 GPU，8GB DDR3 内存，内存带宽 69GB/ 秒。32MB 高频宽嵌入式 ESRAM 记忆体。


PS4 价格便宜量又足，受到玩家好评。


Xbox One 强调多媒体娱乐，体感设备占优势。

西行记：中国蜗牛筑梦美国



九阴玩家抢 show 中国功夫



黑金火爆试玩



黑金 E3 震撼海报

在全球知名的游戏产业展会美国 E3 展上，作为本届展会唯一独立参展的中国游戏公司，苏州蜗牛数字股份有限公司（简称：蜗牛）用他们的行动与事实，讲述了一个属于蜗牛的梦想：希望用做艺术品的态度创造精品游戏，逐步落实“全球化布局，国际化经营”的发展目标。此次 E3 展，蜗牛不仅又带来了《九阴真经》，这一款以真武侠重新诠释传统中国武侠文化的游戏大作，更带来了《黑金》、《太阳风暴》、《音乐侠》三款全新力作。如果说《九阴真经》在 E3 展的再次亮相，可以让更多的金发碧眼们了解武侠，明白江湖。那么另外三款新作，则是蜗牛很西方的一面。

尤其是《黑金》作为蜗牛最新推出的朋克魔幻题材 3D 动态网游，其纯正的西方血统，让现场体验过的老外们几乎无法相信它出自一家中国公司。先后有 Massively、IGN、MMORPG 等十余家美国一线游戏媒体进行了持续的跟踪报道，其中 GameSpot 和 Twitch.tv 更是进行了现场直播以及同步网络直播。作为一家中国公司，因为一个西方题材的游戏，获得海外媒体的垂青，在 E3 展上尚属首例。

文：肥龙
编：samtown 美：咖啡

龙爷的微击论

2013 年 7 月



跳票的巨人！

《泰坦》项目延期至 2016 年

暴雪正筹备更多的项目来丰富自己的产品线，尤其是传统的三大台柱（魔兽、星际、暗黑）地位逐渐下降的情况下，这种心情就更加迫切。熟悉暴雪历史的人都知道，他们的产品一般都要酝酿个十来年才肯拿出手，最近闹得最凶的泰坦，算起来从公布到现在也就三五年的工夫，显然离十年还很早——他们不打算破坏这个规矩，所以要把这个项目推迟一下——这个消息在 E3 前公布出来，无疑给心存幻想的玩家们一记当头棒喝。

暴雪在数天前将这个决定告知了员工，有媒体曝出一部分细节：

1、暴雪觉得泰坦没有朝着正确的方向前进，决定对游戏进行重大的技术和设计改动。

2、大约有 60 或 70 名开发人员将被调往其他团队（用中国古代的说法这叫做：贬谪）。

我突然有个幻觉，泰坦的设计人员是不是看了《进击的巨人》之后有感自己的设计和创意太挫了？当然，这种丧失理智的猜测完全是因为我得知噩耗后的气急败坏之举。

最难就业年，高学历不如玩游戏

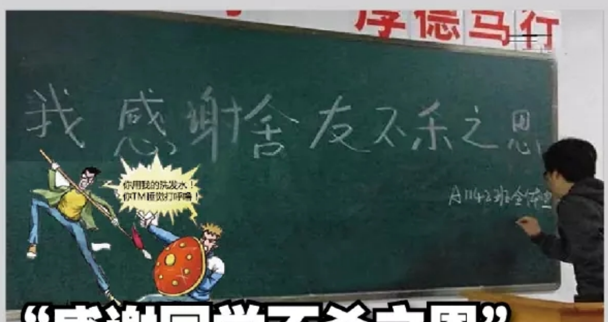
699 万应届生！毕业就失业



来自教育部的数据显示，今年全国将有 699 万名普通高校毕业生，这一数字是建国以来大学毕业生最多的一年。

应届生就业难成了困扰千万学子的噩梦，一毕业就失业，学校里学的那点东西，都不知道能干啥，那真是焦虑啊！想当年，兄弟也是一路刀光剑影走过来的，至今回想起来仍是不堪回首。不过问题出在哪儿呢？

看看数据统计：连续 3 届都是本科失业人数最多的专业是：英语、法学、计算机科学与技术、会计学、国际经济与贸易、工商管理等 6 个专业。2012 年，中国有数百万人从事动漫游戏产业，但是全国上千所大学里，没有一个开设游戏学院（至少我没听说过）。大学教育质量低下、课程内容与社会脱节，这或许是就业难的主因。



“感谢同学不杀之恩”

活着毕业不容易

“清华投毒，复旦下毒，南航刺杀，昔日被称为象牙塔的大学间，如今噩耗频传。还记得马加爵，忘不了胡文海，我觉得应该给大学同窗打个电话，尤其是同宿舍的，热泪盈眶地说一声感谢：谢谢当年的不杀之恩！”

新闻源：5 月 22 日，陈剑冲进挤满学生的教室，抽刀捅向室友骆治理，20 来秒内刀子抽拔 30 多下。“骆治理喜欢开玩笑，有时候陈剑在寝室玩电脑，骆治理就扯他的鼠标……” 同学小李回忆：“一个星期之前，陈剑正在寝室玩魔兽。骆治理跑进来后就拨动了一下陈剑的鼠标，陈剑说了一句‘你再动动’没想骆治理果真又拨了一下说‘还有脾气啊’，之后陈剑就埋下头去不再作声……”

似乎每一起校园惨案的背后，都有一个曲折复杂的故事。在审判行凶者的同时，我们也该审视下被害者的行为。成长不仅是生理上的，也是心理上的，每个人都是。

久坐易死，说的就是你！



“前不久，奥美员工猝死、搜狐员工上班路上突发疾病去世。@蓝媒沙龙称，19 日与 22 日，又有三位年轻媒体记者去世。”

世界卫生组织报告指出，每年有 200 万人因久坐少动而死亡。

算算你每天坐着的时间有多少：8-10 小时上班坐在电脑旁上网，3-4 小时下班坐在电视旁看剧看片儿，2 小时坐在那（不知道你在干吗）……仔细算算你的“坐”息时间，你会发现屁股压力很大。

珍惜生命，让屁股远离凳子。就算偶尔的起身活动一下，收臀提腹紧肛也能益寿延年，想活跃下气氛还可以去舍友那边拔下鼠标线什么的……

脑力游戏10个小时 老人大脑年轻3岁



"Road Tour是一款能改善老年人智力的游戏，主要内容是分辨车辆和道路标识，有助于提高大脑处理速度、记忆力和注意力。当50岁以上的测试者玩该游戏10个小时后，他们的思维变得敏捷，大脑平均年轻了3岁。而在另一项关于速度和注意力的测试中，他们的大脑年轻了7岁。"

看今天内容的读者会很纠结，前面不是砍就是杀的，都TM说游戏搞得，现在又来说游戏好，编辑你什么意思？

我的意思是，咳咳，关键要有个尺度……

致青春 再不疯狂就老啦！



又到一年毕业季，即将离校的毕业生们开始挖空心思设计毕业照，为青春留点纪念。近日，湖南文理学院文史学院新闻09101班仅有的五名汉子统一打扮成新娘，班上所有女生都穿上西装扮起了新郎，共同营造了一幅幅让人终生难忘的画面。

人生就如一场游戏，大学毕业以前就是升级的日子，是充满陌生和惊喜的体验、是充满快乐和兴奋的成长。而一旦毕业，就意味着满级了，你为了装备而奔波，枯燥而又无聊地重复副本，即使你不愿意，似乎也有根无形的鞭子在抽打你前进。或锦袍加身，或极品在手，你都无法找到之前的乐趣，只有无尽的疲惫和满满的沧桑。

大学，是梦想的终结，离开了校园再也无法回到过去那单纯、真诚、愉快、无忧无虑、没心没肺的日子。所以，趁着年轻尽情的奔放吧，因为，再不疯狂你就老啦！

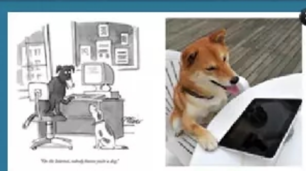
龙门客栈 2013年5月31日 星期五
Micro-blog Daily 一百三十六期
最热门的游戏资讯 最火辣的新闻评论
A01版

互联网大时代小世界
你可以逃跑，却无处可藏，你懂了么？



很少有人能够强大到独自改变历史，但我们每个人都有能力改变事件的一小部分，而正是这化整为零的行动，书写着一代人的历史。

——罗伯特.肯尼迪



在1993年，在互联网上，没有人知道你是一条狗；
在2013年，在互联网上，每个人都知道你是一条狗。

经过多少年的进化，人类终于强大到可以用手指头来改变世界了，但是有些东西，总让人感觉有些怪怪的。现在很多人每天吃饱喝足往床上一躺，侧着身子玩手机的样子……跟下图是一模一样的。



龙门客栈 2013年6月5日 星期三
Micro-blog Daily 一百三十七期
最热门的游戏资讯 最火辣的新闻评论
A03版



为什么 会有那么多的烂游戏？
肥龙的歪理时刻，一个小故事，一段小诠释

"有朋友说他吃饭遇见的奇葩事，中午吃饭，服务员端上菜，朋友问这是水煮白菜嘛？服务员说是干锅白菜。待两分钟后，厨师长出来 '我做水煮肉片，谁把我白菜端走了'。"

在游戏公司里，有些时候做研发的就像是厨师，做市场的就像是服务员——现在你该知道为什么会有那么多傻（哔）游戏了吧？

龙门客栈 2013年6月5日 星期三
Micro-blog Daily 一百三十七期
最热门的游戏资讯 最火辣的新闻评论
A01版

像狼一样怀揣梦想 像猪一样去飞翔



你们应该还记得，这两天有一件意义重大的事件——没错，是高考。这是一个学子最后的疯狂。

对于很多人来说，最难熬的时刻已经过去了，有人胸有成竹，有人已然放弃。接下来就生死有命，富贵由天。很多人的心情，已经狂奔在田野上了。



虽然我说了很多高考的坏话，但是我还是希望同学们能努力学习，

因为，或许这真的是你此生唯一的机会。

因为，每个人都肩负着社会、家庭、情感的期待。

人，生下来就是不自由的。

龙门客栈 2013年6月5日 星期三
Micro-blog Daily 一百三十七期
最热门的游戏资讯 最火辣的新闻评论
A02版



"我从来就没有什么梦想，我也不知道什么是梦想，我只知道什么是失败。

中国的学生是全世界学生里最容易失败的。因为你们面临的是全世界最残酷的考试，从初中到高中是44.1%，也就是说有近600万人失败了，从高中考大学的升学率是39.9%……

失败无处不在，人生如此绝望，这就是现实！

掉在水里你不会淹死，呆在水里你才会淹死，你只有游出去。

那些从一开始就选择放弃的人他不会失败，因为他们从一开始就失败了。

失败并不可怕，害怕失败才真正可怕。

我们只有从失败中寻找胜利，

在绝望中，寻求希望。"——《中国合伙人》



编辑寄语：
忘记出身、忘记地位，忘记不公平，
带着梦想去飞吧，去努力，起码还有机会。

编：X 先生
美：咖啡

游戏 光片



宿敌也是老友

新一代极品飞车名为：宿敌。核心要素是和朋友一起介入警察和飙车族的追逐。



大众赛车

超级房车赛：起点 2 也算是大牌续作。它的开发公司和尘埃系列是一家。游戏中可以看到美丽的光影特效和逼真的车辆破损。另外游戏使用的车型也相对比较平民化，玩家可以把一些常见的汽车当作超级跑车飙起来。车辆模拟还原度很高，不同的车子驾驶手感差异明显。音效方面也有很高的特色魅力。在最近几年的竞速游戏中，起点 2 能算上是一部佳作。



野马车

育碧公布了最新的次世代竞速游戏《The Crew》。新技术下游戏的画面表现能力自然不必多说，更出彩的是它超大的横贯洲际的地图。据介绍，玩家可以在世界规模的区域内自由驾驶，包括城市赛，公路赛，甚至越野赛。同时游戏可以根据你的位置寻找附近玩家，瞬间变成在线联动模式。这些转换都是无缝连接的。另外游戏中的车辆也能拆解到零件级别，进行深层次的改装，非常让人期待。



错综复杂

由汤姆克兰西授权的新作《隔离区（The Division）》目前露出截图。这货是一款次世代开放世界的角色扮演游戏。游戏故事设定在 2001 年，人类遭遇病毒扩散危机。和一般的射击游戏不同，它给玩家更多可以雕琢的细节。极具特色的用户界面也让游戏的养成和战斗内容更加丰富。宣传视频和预览截效果图看着不错。2014 年大概能制作完成，到时候玩家能全面地领略崭新的汤姆克兰西风格。



记住我的碎片

《勿忘我》有着极好的设定和华丽的画面，但细节和乐趣也能一样优秀就更好了。

户外运动

《巫师》游戏的另一种翻译是“猎魔人”。它的第三代作品《狂猎》正在尝试加入更多狩猎风格的游戏内容，包括坐骑对战和水上漫游。另外一些较为庸俗的内容也许会被缩减份额，更突出它的战斗性和探索趣味。从目前放出的游戏截图里推敲，开发商似乎想展示一种和《上古卷轴》类似的广阔世界和旷野内容。最终设计的游戏时间也许会达到 100 个小时左右。



你已经死了

史克威尔艾尼克斯最近透露了游戏《谋杀：灵魂疑犯（Murdered: Soul Suspect）》的更多细节。主角是一名侦探，在游戏一开始就已经死去。然后玩家就需要侦破各种迷案，解开自己的死亡之谜。鬼魂虽然不能直接审问证人，但可以阅读活人思维，还可以潜移默化地影响他人行动。其他一些灵异的功能也会糅合在游戏中，煲成一部与众不同的超自然侦探作品。



英雄球员

通过 MOD 的创意和努力，NBA2013 联盟签约了不少超级英雄。





火箭龙

《神界：龙之指挥官》是一款策略 RPG 游戏。它的制作方有信心把策略游戏和角色扮演的玩法融合在一起。从画面截图中可以看出，一条长翅膀的龙居然负着一个火箭喷射背包——这种跨越式的融合也许会带来全新的乐趣和欢乐。游戏厂商充满自信地表示，这款作品能和历史上最经典的策略游戏媲美。



2D 的爱

《尘埃：幸福的轨迹》是一款由游戏工匠多年打造出的独立小品。玩家扮演一个失忆的剑客，在精灵和魔法的世界里与邪恶的敌人战斗。画面风格2D手绘唯美，光影做的十分漂亮。最难能可贵的是主角挥剑会有划破空气的特效，看起来就像是立体的。游戏的难度不低，是机器配置不高的玩家休闲娱乐用的好东西，就是成长系统和格斗套路方面它还稍显单薄。



进击的巨人

《全面战争：罗马2》将会在今年9月初与大家见面。游戏继续强调“巨”局观。

只能靠自己

《转换人（The Swapper）》是一款横版解谜游戏。玩家独自一人深入太空，只能靠克隆自己面对困难。它的一些创意玩法和动画游戏《洞穴》类似，但画面使用了更多的现实质感的材质模型。整个游戏气氛被烘托得恰到好处，精妙的谜题就在这样令人难忘的世界里层层展开。解谜爱好者也许会愿意花上几个小时在这款小游戏里磨炼一下自己的脑力。



致我们终将逝去的魔兽青春



文：燃烧远征军的汤司令

编：Samtown 美：grass

对于一本专注游戏十五年的杂志来说，经典早已无数次地涌现在编辑部里，而对于一群沉迷游戏二十年的编辑来说，青春也早已不回头地流逝在显示屏前……从下半年开始，我们电攻将制作一期大专题，专题名称为《致我们终将逝去的游戏青春》，例数杂志创刊近十五年以来让编辑和读者们痴迷、痴情、痴心的经典游戏作品，我们将以时下热门的电影《致青春》为主题蓝本，重点表现出 70 后、80 后一代玩家是如何在中国游戏长河中留下不可磨灭一页的，同时也会突出我们在电攻的陪伴下所度过的那些永远无法追回的青春！

阿汤有话说：

开头是最难写的，为此我在显示屏前足足坐了十个小时，从上班熬到下班，却还是不知如何来概括我们在魔兽中逝去的青春，从 2005 年 4 月 26 日那天公测开始，也许更早，游戏的梦幻与想像，青春的悸动与张扬，爱情的美好与感伤，现实的无奈与苍凉，共同交织构成了一则则只属于我们的编辑部故事，和我们的作者、读者们一起度过了这段珍贵的魔兽青春记忆，如果看完下文：你会笑，那说明你看过了电影《致青春》，你会哭，那说明你是一个真正的魔兽玩家；你会沉思，那说明电攻曾经陪伴你走过那段珍贵的青春年华。

我只想好好工作，玩玩魔兽

2005 年那年，正是魔兽国服公测的第一年，也是编辑部人事变动最多的一年。不少老人为了人生的理想和目标跳槽去了新的游戏公司，其中有大白鲨、胖胖龙、风马牛等读者喜爱的小编。为此，杂志就要招募新鲜血液，所以编辑部也无奈地向社会发布了招聘启事，由于当时新任责编阿汤叔的“色”“魔”情节，故招聘启事上醒目标明了“招文编！魔兽狂热分子！美女优先！”的字样，结果美女没来一个……（小米不是吗？小米是美编……月月不是吗？月月不玩魔兽！那朱朱不是吗？朱朱是女的吗？口胡……朱朱是美女吗？）却来了一群屌丝宅男。也罢，其实阿汤叔的面试问题很简单：你来电攻想干什么？

招

魔兽狂热份子
超级宅男 者
电脑乐园–游戏攻略

游戏编辑
时下热门单机游戏评论、攻略一篇
时下热门网络游戏评论、攻略一篇
（格式参考杂志）
履历自传

面试者 A：我来电攻是为了游戏、爱和正义……（Reject）

面试者 B：我想要成为陈天桥、史玉柱那样的游戏大腕……（Reject）

面试者 C：我找不到工作，只能来电攻做编辑……（Reject）

面试者 D：我来……（Reject）

面试了很久，直到有一个胖胖的，戴着瓶底般厚眼镜，略有一些谢顶的文艺青年来到我的面前："我来电攻，只想好好工作，玩玩魔兽！"这个人后来在杂志上的名字叫"肥龙"。然后又来一个黑黝黝的，长得像猴子浑身好动不停的吉他手："我来电攻，只想好好工作，玩玩魔兽！"这个人后来在杂志上的名字叫"Windy（猴哥）"。最后是一个长发遮脸，骨瘦如柴，颓废不失装逼的漫画师："我来电攻，只想好好工作，玩玩魔兽！"这个人后来在杂志上的名字叫"咖啡"。

现在你们知道来电攻面试小编成功的秘诀了吧！

PS：不懂 E 文？Reject 就是不录取，驳回的意思……

今天我们在社会上是坏流氓，明天我们在游戏里就是好玩家！

"有钱么？"有一次，一个看着就很流氓的人问我。

这个人就是老大，那个时候是我们学校附近的一霸。

"没有。"我老老实实的回答。

"明天带上钱。"老大说完，带着身边的一群小流氓去了网吧。

第二天老大准时出现了，我也准时出现了。

我身边带着 BO 和大屈，他们手里带着 2 把 U 型锁。

晚上我们 3 个喝酒庆祝。

"我干掉了 4 个！"大屈骄傲地说。

"我干掉了 5 个！"BO 骄傲地说。

"我被干掉了。"我遗憾的说。

以后 BO 和大屈就开始训练我打架。

后来我慢慢的也变得和他们一样。

当老大再次出现的时候我证明了这一点。

"有钱么？"老大问。

"有你大爷！"我回答。

当时我虽然被打败了，但是总算干掉了 2 个。

老大把躺在地上的我送进了医院。

"小子行啊。"老大赞叹地说。

"你大爷的。"我回答，但是心里很开心。

后来 BO 和大屈来看过我一次。

第二天他们就带着刀去找老大一伙人。

等到他们再次来看我的时候，已经变成了 3 个人。

"我们是朋友了。以后我们一起打天下吧。"老大说道。

然后他就开始带我们玩网游。

"咱们玩魔兽世界吧。"老大当时对我们说。

"是什么东西？"大屈不解地问 BO。

"CS 的新版本吧。"BO 猜测。

——摘自有时右逝小说《如果 宅》前言



你神经病啊！

其实在编辑部组团游戏之前，大家各自都已经在魔兽界小有成就，肥龙除外。比如说阿汤叔是第一个去美服体验的人，基本上练到 50 级没去过副本，全身一套环保装！Windy 换过十个服务器，但他只练过一个角色，那就是盗贼！咖啡是第一个到 60 级的人，也是编辑部新区开荒的始作俑者，促使他放弃满级角色的原因请看下文。最后还有 SKY，号称章老湿，也就是大家魔兽老师的意思，其实他的学生也就肥龙一个而已。肥龙是一个老玩家了，在进入游戏圈之前是纺织行业骄子，号称玩网游少说也有个三五十年了，玩过的网游无数，代表作有《传奇》《征途》《天下》等。以下是进魔兽前建立角色时，他与老师 SKY 的一段经典对白。

肥龙：SKY，我要建一个角色了，你有什么好建议？我选什么职业比较好？

老湿：恩，好问题，以我这么多年魔兽的经验，比较好的职业有三种，坦克、治疗和 DPS……（这是职业吗？）

肥龙：哦，那这三种职业哪个比较强？

老湿：恩，其实魔兽世界这个游戏选什么职业并不重要，重要的是看你怎么玩，俗话说得好，360 行，行行出状元，其实玩得好，每个职业都是很强大的。

肥龙：那有没有既能做坦克、又能治疗，还能做 DPS 的职业？

老湿：……那只能选术士了！

肥龙：真的可以？这是什么职业？

老湿：……术士可以用宝宝做坦，用灵魂石治疗，用法术 DPS，最重要的，他还能复活别人呢！

肥龙：好！那我就选……那个……叫什么来着？……方士？……谋士？

几天之后，暴风城监狱副本门口……

队长 A：监狱熟练队，四缺一，来强力坦克！

肥龙：我来！

队长 A：你神经病啊！

队长 B：监狱强力坦克带队，四缺一，来大奶治疗！

肥龙：我来！

队长 B：你神经病啊？

队长 C：监狱快刷队，四缺一，来个术士拉人！

肥龙：靠，这下应该没错了吧，我是 SS！

队长 C：拉人！

肥龙：还要拉什么人？不是五个人满了吗？

队长 C：你神经病啊！

阿汤叔后话

其实肥龙的魔兽经典语录远不止此，比如“熔炉在哪里买？绷带怎么不能回蓝？”等等，但这并不妨碍他最终成为一名大元帅术士，就如他自己所说的：“作为一个新手，每天在你们的淫威、调笑和戏耍下，能活到现在并且茁壮地生长着，需要多大的勇气和忍耐力？我容易么我？作为魔兽老玩家，你们更应该关心我、爱护我……”

每次走过荆棘谷都像经过野兽出没的丛林

我最早选择的服务器在一区电信的艾萨拉，一是因为这个服务器排队的人少一些，二是因为这个服务器联盟人数占优，我能选择我最喜欢的暗夜精灵。但是很快我就彻底改变了这种看法，当我练到 30 级后，开始进入到一个名叫“荆棘谷”的原始丛林地图做任务，那里确确实实是一个野兽出没的丛林，但这个“野兽”并不是那些怪物，而是一个名叫“三季稻”的亡灵法师。一开始被杀，我还只是事后爬起来掸掸身上的尘土：“切，多大的事儿啊！，我还以为是要抢我怪呢……”可一连几个星期天天如此，没有一次让我活着离开过荆棘谷，我便开始思索使用这个角色的大哥是不是精神受过刺激。仗着自己 60 级等级高，肆无忌惮地在哪里搜寻击杀只有 30-40 级的练级小号，直到他变成无人不知无人不晓得网络名人。

有一次我又被三季稻给捏死了，终于忍不住心中的怒火，在公共频道大喊：“三季稻，我艹你大爷的，你给我等着，等老子 60 级了，天天来 JJG 蹲你，见一次杀一次，艹！”谁知不喊不知道，这一喊却引来了无数共鸣的声音，为此我还加了几十个好友，都是三哥的受害者，其中有一个人叫“有时右逝”，后来他成了电攻的特约作者……我们纷纷击掌明誓，相约 60 级满后，一起来找三季稻报仇。可现实总是残酷的，当我 60 级回到荆棘谷，之前那些好友列表早已是乌黑一片，相反丛林里却多出了不少“四季稻”“五季稻”“八季稻”，拜托你们起名时也有点创意和常识好不好，一年才几季？能种那么多水稻，非洲兄弟们还用闹饥荒吗？结果是，我又死在了这片野兽出没的丛林里……后来据说因为这件事，艾萨拉服务器联盟 V 部落的人数比从最早的 15:1，变成现在的 5:10……

——致咖啡的第一个魔兽号

我再次前往荆棘谷，跪求一败。三季稻很慷慨地给了我很多的机会。目前的战绩是 5 平 2 胜 194 败。感谢 9 城为我的宝贵的一次胜利做出的努力，保守估计那次三季稻延迟少说得 3000 多……

——摘自有时右逝小说《如果 宅》



你知道术士的 AOE 技能叫什么吗？就是“放屁”！

一日，编辑部难得无事，众小编四仰八叉的摊在座位上畅谈魔兽里的人生和理想。

肥龙若有所思的说道：话说我们众兄弟进入新服开荒已经史无前例地达到了 30 多的高等级，似乎也应该做一些维护宇宙和平之类有难度的任务了！

Windy 一个后空翻，纵身而起：龙爷说话就是有水平！说出了我的心声，我早就想拯救地球了！

咖啡摆出一副高玩的表情：像我们这种境界、身份和实力，也只有诺莫瑞根和血色狗男女这种高难度任务适合了！

阿汤叔一脸惊悚的表情：诺莫瑞根？！太难了，太难了！不过，大家若是执意要去，我也只有舍命陪君子了！

SKY 一声冷笑：哼！这么夸张？有我这个加血如滔滔江水连绵不绝，攻击又如黄河泛滥一发不可收拾的小德在……正好五人小组！

说的比唱的还好听，写的比说的更风骚，这就是电攻小编们的真实写照！所以，别看前面如何风生水起，一进副本就完全两个样子了。诺莫瑞根警报声大作，怪物越聚越多，刚才还信誓旦旦的五人组，现在是胆战心惊，眼看就要被无情的消灭了。我们后悔没有带一个法师来，这副本群怪太多，没有 AOE 法术打起来太累。而此时 SKY 那小德的攻击微弱到连警报器都秒不掉的地步，奶血跟挤泪水一样稀少且无济于事。情急之下 Windy 大吼道：“不行了，顶不住了，肥龙，快放屁，放屁啊！”肥龙偷偷望了一下众人害羞道：“你太坏了，这种时候让人家当众放屁，什么意思啊你！”Windy 恼羞成怒：“Kao！你知道术士的 AOE 技能吗？就是那个‘地狱之火’”肥龙恍然大悟：“原来这法术就是放屁啊！怪不得放起来‘扑哧扑哧’还真有那么点意思。”可是即便肥龙把屁放到肠子差点抽筋，终究还是无法挽回大局，在挣扎着放出最后一个屁后，我们华丽地团灭了……对此，肥龙做了以下自我评价：待我气沉丹田，打开任督二脉，把屁放得挥洒而又自如，婉约而又奔放，最后一个大屁轰然放出，崩倒哨兵一大片，我也屁尽人亡，潇洒地倒在地上。

——摘自电攻《魔兽 Discovery 频道 不可能完成的任务》

咱们公会缺什么都不缺法师

阿姜是我们楼上网游公司的程序员，但他经常跑到编辑部里来偷偷和我们聊魔兽。他很郁闷，原因是楼上的人都只玩《三国群英传 OL》。我们也很郁闷，原因是，他来了以后，我们就一直趴在 MC 的门神脚下。肥龙偷偷告诉我：“程序员脑袋里的数字都是 01010101，你说这 DPS 怎么可能高呢？”于是“废人姜”的绰号就在公会里传开了，其他法师也纷纷表示强烈不满。因为那是一个 DPS 泛滥的年代，公会里 10 个人里 6 个是法师，不少老会员都排不上 MC，阿姜一来我就给他开了后门（没办法，我们网站后台还的找他维护……）。阿姜知道这事后很伤心的退会了，一个星期后，他的名字居然神奇般地出现在服务器最大公会的 DPS 排行榜上！肥龙感叹道：“一周的闭关修炼，他脑袋里的数字改成 10101010 了……”。我本想向他祝贺，可他却哭丧着脸对我说：阿

汤，加我回公会吧，他们把我T了，说公会缺什么都不缺法师！"听到这话我瞬间表情僵硬，不知所措！因为我刚和阿莺说过："你还是去练你的小号牧师吧，咱们公会缺什么都不缺法师！"

不要以为你会钓鱼，我就让你挂战场！

挂机是魔兽战场的一大特色，每当看到队友在大厅里机械的跳跃着后退，心中有种莫名的悲伤，队友们的努力在这些无耻的挂机行为下化为泡影。此时大家只有徒劳地在频道里问候挂机者的十八代祖宗，有的人也会想到向GM举报，但是解决问题的拖沓和处罚的轻微使得更多人选择了漠然。

曾经有一次战场，一个人站在老家门口良久不动，在前线拼杀的队友们义愤填膺，纷纷谴责谩骂，有人大叫着举报。结果那人突然之间大吼一声："你们TMD煞笔啊？谁说我在挂机了？我TMD在钓鱼……"这种理直气壮、让人汗颜的回复让词汇量想来丰富的肥龙搜肠刮肚竟然找不到合理的修辞来指责，脑子抽筋片刻后只得无奈地喊了一声："你、你TMD会钓鱼了不起啊？"

其实阿汤叔也饱受战场挂机者的摧残，最夸张的一次居然阿拉希15个人里有14个是外挂，为此大叔还特地写了一首战场外挂歌……

啦啦啦啦啦啦……
今天天气不错，挺风和日丽的。
我们下午没工作，这的确挺爽的。
我一大中午早早地跑来上魔兽，
心里琢磨着编辑生活是多么美好啊！
这一眨眼的工夫我就进了游戏，
要说俺们这嘎服务器其实也挺快的，
可是你家没有光纤宽带那就要排队了。
我是跋山涉水啊！翻山越岭啊！
好不容易来到那个阿拉希盆地，
我这一排战场，我靠！真是豁然开朗！
这XXXX队里可就真没多少人，
说时迟，那时快，穿上了装备，
找了个房间我就跳了进去，
我这一跳不要紧呐，差点成残疾，
回头一看刷战场的尸体堆成山，
我心说得快哥们我没挂机，
要不然还被给你整成肛裂啊！
要不然还被给你整成肛裂啊！！！

——摘自肥龙自传《一个大元帅的自我修养》

团队副本太令我失望了，太浪费生命了，宝贵的青春，就这么糟蹋了

阿莺姐，她是编辑部里玩魔兽时间最长的女生，被小编和读者们爱称为莺皇，同时粉丝们还为她组建了莺皇党。她曾是公会二团（MM团）团长，打破了许多魔兽女玩家的记录，至今为止，她还保持者一项记录：有"大号三十五，小号漫天舞"之称的她在《魔兽世界》单个游戏中一共建立了27个小号，平均等级22.5级，其中只有一个牧师号练到了60级，那也是在活雷锋阿汤叔的帮助代劳下，没办法，公会缺牧师啊！也就是在那个时候，魔兽40人副本"熔火之心"MC开放了。大家伙踌躇满志地进入了RAID时代。和其他公会不同，我们编辑部的公会都是休闲玩家，大多都是上班族，晚上能保持准时在线的一共才40个人出头，还时不时有人"懒驴上磨"，一会儿猴子说："要给女朋友打个电话，10分钟后来。"一会咖啡儿说："陪老妈逛超市晚到半小时。"还有肥龙，虽说他总是在第一个上线，积极组队，搓石头，拉人，但每到开打之前，他就会来这么一句："我去大个便，等我一小时……"就这样，每次打MC，7点集合，10点还没开打，12点人终于齐了，差不多都要睡觉了……一个星期下来，我们连老一是啥样子都没看到。怪不得莺皇急的要在UT里大喊："NND，这个月晚上我都没去做头发、按摩、疗SPA、看韩剧，时间都耗在组队跑尸体上了，团队副本太令我失望了，太浪费生命了，宝贵的青春，就这么糟蹋了……"

不知道是暴雪在天有灵，还是莺皇影响力太大，在没多久的新版本里，官方将40人副本改成了25人副本，并在副本门口设立集合石，以此来方便玩家组队和集结。



越是这种寒门出身的男人，越世故薄情

大肥羊是电攻编辑部的元老级人物，他号称在杂志创刊时就做编辑了，那时我们都还在读小学嘞！不管是真是假，他玩魔兽的专业程度还是令人信服的。他是一个矮人牧师，虽然长得比较丑，奶力也比较残，从不参加公会活动，但对外他还是吹牛逼说是我们公会的主力牧师！起初我不清楚这是什么原因，只知道在MC副本开启后，他开始变得很有钱，每天在银行外边还会有很多人围着他，要知道在公会里肥羊的穷和抠门是出了名的，这种人也会发达？后来我才知道，很多公会都卡在MC老二过不去，因为老二会放一个群恐技能并且让仇恨重置，联盟团队对付他唯一的办法就是给MT一个技能"防恐惧结界"，而这个技能也只有矮人牧师才有！（部落有亡灵意志和萨满的防恐图腾）所以在那个时代，肥羊瞬间成为了服务器最吃香的人物之一，每晚在银行门口围着他的都是那些卡副本进度公会的会长要拉他入会。不过，在这点上肥羊还是有头脑有节操的，离开电攻公会是不可能的，我可以收费帮你们过老二，每个进度1000G……即便是黑得一比，但为了装备，那些老大们也都甘愿赔血本。我只记得那时候，大肥羊第一个买满12格包，第一个拥有千G马，第一个拿到紫色套装，而我好歹也是一会之长，问他借点钱冲锻造都被无情地拒绝了……"哎，当年我们带他练级做任务的事情早忘到阴山背后去了，越是这种寒门出身的男人，越世故薄情！"肥龙叹了一口气……

盗贼就没有追求美的权利吗？盗贼有吗？没有！

在公会卡MC副本的那些日子里，大家都在无聊中找事儿干，比如刷刷战场啦，捣捣拍卖啦，练练专业什么的，Windy也是如此（猴子总是一刻不停的呀）。他背着我们偷偷地去部落又练了一个亡灵盗贼，而且还是脸上打X，身上露骨的那种，什么品位啊？（Windy：懂什么？那叫死亡气息……肥龙：那叫贼改不了吃屎……）练部落这件事情被大家知道后，全编辑部的人都在鄙视他（因为国服那时的部落对我们联盟很不友好），猴子在公会里的声望也一落千丈。不过他在对面混得倒也不错，进了主力团还刷上了套装。因此他也总是喜欢拿他新刷到的装备在编辑部里炫耀……

Windy：看我的夜幕套装帅不帅？像不像刺客信条？

阿汤：穿你身上就像70岁的矿工……

Windy：刚到手的熔火犬牙，还带发光呢！

咖啡：还犬牙呢，像根牙签……

Windy：海盗船长帽！

肥龙：你戴就一城管……

Windy：靠！什么意思啊！难倒盗贼就没有追求美的权利吗？

阿汤：盗贼有吗？

众人：没有！

事实证明，盗贼不仅没有追求美的权利，连叫这个名字的权利也被剥夺了，国服TBC更新，有关部门正式将盗贼改名为潜行者，最后就连猴子引以为傲的X字脸和骨感身材都没有给他留下……

Windy留言：我怀揣着对魔兽的爱，就像怀揣着赃物的盗贼一样，从来不敢把自己暴露在光天化日之下。

帮舅舅打工，没什么见不得人的！

2007年2月，NGACN论坛里的一贴：信不信由你，9C下个星期更新2.0。我舅舅在9C工作，是销售部经理，管的是奇迹，他说他上面的头头曾经流露出来过TBC更新的消息，还是这句话，不信就算了……

从此，舅舅这个词语就在网络上热门起来，时至今日，只要WOW出点什么状况，都会有无数个舅舅的亲戚站出来。而在当年，这贴发布半年后，TBC资料片还未更新……编辑部众人等不及了，组织了电攻七舅老爷，准备在十月杂志上制作了一个舅舅大游行专题。

大舅阿汤：可靠消息来自传闻——国庆节开

二舅肥龙：内部人士透露秘闻——你舅舅在9C，我舅舅在有关部门，今年不开

三舅咖啡：第四季度公布新闻——圣诞节开

四舅章老湿：归根结底源于绯闻——情人节开（明年）

五舅火狼：欺负玩家孤陋寡闻——爱开不开

六舅小葡萄：奇谈怪论闻所未闻——我生日会开，2月29日（2009年……）

七舅妈朱朱：魔兽是个垃圾游戏……

事实是，这个月的杂志还没印好发行，TBC就于9月26日开服了……阿汤：这就是中国第一游戏杂志的影响力！

你们换个BUG好不好，第一个用这个方法的是天才，接着用的都是蠢材。

利用游戏BUG！这句话听起来虽说不怎么光彩，但在WOW里有时你不用一些BUG，打副本和BOSS就是一件无法想像的事情。祖阿曼就是这样的一个副本，据说这个副本每个BOSS都有BUG打法，使用BUG过关难度会降低不少，但也有被封号的危险。但对于向来是没有困难创造困难也要玩的小编们而言，用BUG不就等于是给自己的身份抹黑吗？

但是，在老二鹰王脚下扑了20次后，咖啡忍不住寂寞的开口了：“我有一种新办法可以打老二的，只要大家合体在一起，站好位置，就不会被电到了。”

“恩，有好方法不早说，快试试吧！”阿汤叔心有灵犀的回应道。

肥龙看了看猴子，猴子拍了拍SKY，SKY深情地望着小葡萄……大家都没说话，脸上洋溢着幸福的微笑……

新打法第一次团灭：站位的距离太远了，要再靠近两厘米！

新打法第二次团灭：肥龙你怎么跳出BOSS圈了？不要后退！



新打法第三次团灭：SKY，你的肥鸡站位怎么老是不和大家重叠啊？ SKY：靠，肥鸡这么肥能怪我吗？

新打法N次团灭后，阿莺不耐烦地吼了起来：“我去，你们换个BUG好不好，第一个用这个方法的是天才，接着用的都是蠢材。”

男人一旦是见过了AL，谁还看得上好基友啊是不是？

A.L，全称是阿什坎迪.兄弟会之剑，魔兽60级时代最好的双手武器，每个战士的梦想，为了这把极品武器不知道解散了多少公会，决裂了多少友情，素有“此剑一出，再无兄弟”之名。

小葡萄问SKY：盖盖，如果我们公会出了AL，你会让给我吗？

SKY：靠，我们公会连MC都没过呢！

小葡萄：我是说如果……

SKY：男人一旦是见过了AL，谁还看得上好基友啊是不是？

小葡萄：靠，你是猎人啊！打完老8的那天，你把我睡了……

SKY：靠，你是男人啊！

我在高考以后加入的第一个WOW的工会，是我以前的朋友介绍我加入的。很幸运或者很不幸的，我在加入这个工会的24小时里，经历了工会最辉煌的时刻和最败落的时刻。工会几经艰难，终于在这天晚上的12点第一次推倒了奈法利安（BWL的最后BOSS）。

当出了AL兄弟剑以后，会长毫不犹豫的给了MT，MT也毫不犹豫的退会下线了。第二天下午，市区一家网吧发生了一起严重伤人案，一名青年被4人用钝器击伤而且断了一条腿。

据当时网吧老板说，只看见一辆出租车上下来了4个眼睛通红的人，显然是熬夜所致。他们直接走到一个正在玩魔兽世界的人跟前，带头的只问了一句：“什么意思。”那个人楞了一下后，没有回答的上来。紧接着就发生了血案。

其实本来我是不会知道的这么详细的。但是，所有的人物似乎我都认识，除了被害者。问那个倒霉鬼话的人是我老大，外号老大。断

那个倒霉鬼的腿的人是BO，我的高中同学。抽着烟看着打人，然后从容的询问我们前工会MT账号密码的人叫大屈，基本也是我的高中同学。最后一个临时被叫上的人就是我。

警察拘留了BO一共7天，而老大带着我们也躲了7天。7天以后，服务器第二大的工会已经解散了。

“只不过是从头再来了。”老大安慰着我们。

老大说我们兵在精不在多。我们觉得也是。

老大说人要有更高的追求。我们觉得也是。

老大说不能BL杀了你你就跟他一直耗。我们觉得也是。

老大说做人要觉得变通。我们觉得也是。

老大说咱们去洗了十字路口吧。我们觉得也是。

——摘自有时右逝小说《如果 宅》前言



我不想听到报告说：我们在“防沉迷”

先生们，女士们，最近有些小道消息，说我阿汤叔缺乏斗志，贪生怕死，背叛了联盟！我想说的是：那些言论全是一堆臭狗屎！因为在我心中除了杂志的读者，根本就没有什么联盟和部落的区分，我之所以会加入部落的行列，都是为了杂志里、编辑部里的一群勇士们。你们今天之所以会和我站在这里，有三个原因。一、你们来这儿，是为了对抗全球范围内的地球人，保卫火星WoWer。二、你们来这儿，是为了捍卫中国玩家的荣誉，因为你们此时不想去其他任何游戏。三、你们来这儿，因为你们是真正的玩家，真正的玩家都敢于面对新的挑战！

我不想听到报告说：我们在“防沉迷”，我们不防任何见鬼的沉迷，让那些未成年的小学生们防沉迷去吧！我们都是成年人，我们要一刻不停的训练，升级！除了70级，我们对其他任何目标都不感兴趣，我们要在1小时内练到20级，一天内练到40级，一个星期内冲到70级，我们的基本训练计划就是练级练级再练级！不管是在奎尔塞拉斯、外域还是在艾泽拉斯的任何角落，我们要像挤出鹅肠里的屎那样执著，那样无孔不入！

在诅咒之地的某个地方，有一块墓碑排得整整齐齐的墓地，里面埋了400具阵亡将士的尸体，那400条汉子升天，只因1名哨兵打了个盹。令人欣慰的是，他们都是燃烧军团的入侵者。为此我们才能打开黑暗之门，冲向外域。一个公会是个集体，大家在公会里一起练级、一起任务、一起战斗，所谓的个人英雄主义是一堆马粪。那些胆汁过剩，整日在NGACN网站上拉马粪的家伙，对魔兽真正的了解，并不比他们挂战场的知识多。

最后我想说，从外域凯旋回家后，今天再看这本杂志的弟兄们都会获得一种值得夸耀的资格。N年后，你会庆幸自己参加了这支远征军部队。到那时，当你在壁炉边，孙子坐在你的膝盖上问你：“爷爷，魔兽世界：燃烧的远征时，你在干什么呢？”你不用尴尬地干咳一声，把孙子移到另一个膝盖上，吞吞吐吐地说：“啊……那时爷爷我在《征途》里赚人民币……”与此相反，弟兄们，你可以直盯他们的眼镜，理直气壮地说：“孙子，爷爷我当时参加了电攻-燃烧的远征军，和那个该死的阿汤叔并肩作战！

——摘自2007年8月，国服资料片TBC上线，编辑部小编从台服转战国服部落并组建编辑部燃烧远征军，阿汤叔当时在杂志上发表的演讲

青春就是用来怀念的！游戏也是！

今天，我再度回到魔兽，绝不是为了熊猫人和90级，我回魔兽，是为了想要重新找回那曾经的欢乐和热爱，即便是花了3天的时间来下载安装游戏并找回那早已被遗忘的账号密码，也在所不惜。当我孤零零地站在铁炉堡银行门口，呆滞了短短的15分钟（点卡用完了……）。我突然明白了，我们已经再也回不到从前了……是的，青春终将逝去，游戏终将散场，现实远比虚拟更加残酷无情，有着更多的失望甚至绝望，有着更加浓重的黑色，曾经的爱情、梦想、信仰可能会被击得粉碎。但不妨为心保留一块温柔的地方，心存游戏，直面残酷，让魔兽世界永远成为我们生命中那值得怀念和骄傲的回忆吧。





S3新道具使用指南 打野英雄篇

文：干掉人龙 编：小P羊 美：咖啡

本期将着重介绍团队前期节奏掌控者——打野英雄的新装备。打野英雄在前期肩负着线上GANK，入侵对方野区，阻挠对手发育等重担，可以毫不夸张地说，一位好的打野英雄，就决定着比赛前20分钟的走向。而S3赛季，拳头更加关注野区的影响，不但多次修改野区刷怪规则，同时还加入了新的打野专用装备，不但让所有野区英雄的优劣重新洗牌，也让打野英雄的出装选择更加多变灵活，下面就按装备具体分析。

猎人的宽刃刀

唯一被动—屠夫：对野怪造成的伤害提升10%。

唯一被动—撕裂：普通攻击会对野怪造成10点额外真实伤害。

解析：在S3赛季，猎人的宽刃刀（俗称打野刀）几乎是所有打野英雄首选的出门装，不带打野刀的打野英雄出门就如同不带惩戒一样没有安全感和存在的意义，快速的比赛节奏，相比S2赛季大大增强的野区怪物，使得快速清野变得越来越重要，打野刀本身自带的被动不但可以对野怪造成的伤害提升10%，同时普通攻击还有概率会对野怪造成10点额外真实伤害。配合一定的攻速和人品，就等于间接提高了成倍的清野效率，而由打野刀后续合成的两项打野专用道具都无疑使打野英雄的出门装毫无争议的必须是猎人的宽刃刀+生命药水X5！

推荐英雄：所有打野英雄

麦瑞德之爪 VS 精魄之石

麦瑞德之爪：+25护甲

唯一被动—割裂：你的普通攻击有25%的几率对小兵或野怪额外造成300点魔法伤害。

唯一被动—撕裂：普通攻击会对野怪造成10点额外真实伤害。


打野小皇子是不少短腿脆皮的噩梦

解析：打野刀作为出门装毫无疑问，但这绝对满足不了诸位以成为野区王为目标的“骚年”，同时后续合成的选择题也很有争议。麦瑞德之爪（俗称红爪）这件从S2赛季便保留至今的打野专用道具，初期提供的25点护甲和被动概率伤害使得前期的清野效果显著，但后续合成的灯笼性价比低，同时拖节奏而被搁置许久，因此仅推荐依靠平A清野的英雄使用，你可以出红爪，但不必合成灯笼，在后期将它卖掉转其他装备。

推荐英雄：



精魄之石：+14生命回复/5秒 +7法力回复/5秒

唯一被动—屠夫：对野怪造成的伤害提升20%。

唯一被动—撕裂：普通攻击会对野怪造成10点额外真实伤害。


目前经常出现在比赛局中的人马

解析：精魄之石由于近期崛起的“蛋刀流”打法而被关注，合成平滑，在提升清野伤害的同时提供生命回复和法力回复，后续合成的三大件—破碎幽灵之精魄，远古魔像之精魄和蜥蜴长老之精魄均对各种类型的打野英雄有不同程度的提升，并且其提供的减CD和增加续航等实用属性使得最近越来越多的线上英雄都开始使用这些打野装备，但由于初期没有提供任何有利于对拼和GANK的属性，因此推荐发育型打野英雄和那些依靠技能清野的英雄使用。

简单来说，就是要看使用的英雄特性，用平A清野就选红爪，靠技能清野，注重续航就合精魄之石。

推荐英雄：





蜥蜴长老之精魄

+45 攻击力 +10% 冷却缩减 +14 生命回复 /5 秒 +7 法力回复 /5 秒。

唯一被动—屠夫：对野怪造成的伤害提升 20%。

唯一被动—焚烧：普通攻击和非周期性的技能伤害会灼烧目标，在 3 秒的持续时间里对目标造成 6—40（基于英雄等级）点真实伤害。



蛋刀合成公式

解析：最近在各个线上也开始流行的神器（俗称蛋刀），提供不俗的攻击力，冷却缩减，生命和法力回复，同时附带真实伤害的 DOT，由于附带的 DOT 是具有成长性的真实伤害，使得 18 级的英雄平 A 三下，就可以造成额外的 198 点真实伤害，当然这个伤害是持续产生的，但是依然可观。如果再搭配上一件“冰霜之锤”，就等于随身携带了一个永久性的红 BUFF，在团队不缺主坦的时候打野英雄出一件相当的给力。甚至某些特殊的打野英雄只需要这么一件输出装就足够了，其中最具代表性的就是人马，Q、W 技能都可以触发蛋刀的被动真实伤害，配合上冰拳的减速，不但可以将一些腿短的英雄活活粘死在逃生的路上，团战时也可以制造成吨的伤害。

蛋刀的效果很 IMBA，但是请注意出装的顺序，打野英雄还是需要先肉起来比较好。

推荐英雄：



破碎幽灵 VS 远古魔像

远古魔像之精魄：+500 生命值 +14 生命回复 /5 秒 +10% 冷却缩减 +7 法力回复 /5 秒

唯一被动 - 屠夫：对野怪造成的伤害提高 25%

唯一被动 - 韧性：受到的晕眩、减速、嘲讽、恐惧、沉默、致盲和禁锢的持续时间减少 35%。


看似就很肉战熊


小 loli 和阿木木

解析：破碎幽灵之精魄和远古魔像之精魄这两位同门师兄弟在蛋刀大行其道的时候也开始被越来越多的人们所关注，但是很多人并不了解的是，在 S3 赛季刚刚开始时，远古魔像之精魄就已经一度火过一段时间，作为一件能够提供韧性和大量生命值的打野道具，远古魔像满足了绝大部分坦克型打野英雄的需求，譬如乌迪尔和雷霆咆哮这种冲锋陷阵型的重坦克。同时，这件装备在游戏后期也适合一些特别需要撑肉的脆皮英雄，在前几个月的 SWL 大赛上 KID 的韦鲁斯就在最后一格的选择上舍弃了狂徒而选择了这件打野装备，作为目前性价比较高的韧性装备，极度适合所有的坦克型英雄。

推荐英雄：


现在很少在比赛中看到草人打野

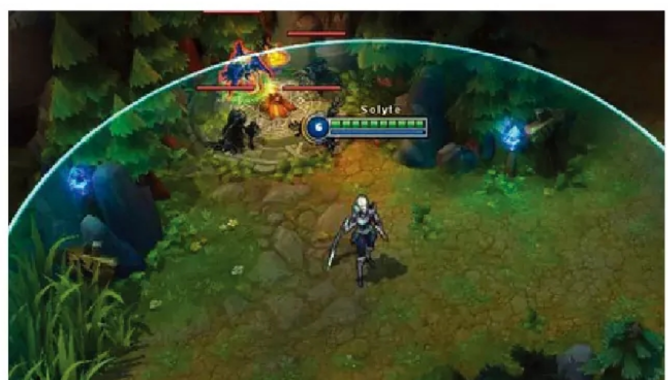
破碎幽灵之精魄：+50 法术强度 +10% 冷却缩减 +10 法力回复 /5 秒

唯一被动：+20% 法术吸血

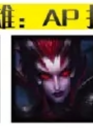
唯一被动—屠夫：对野怪造成的伤害提升 20%

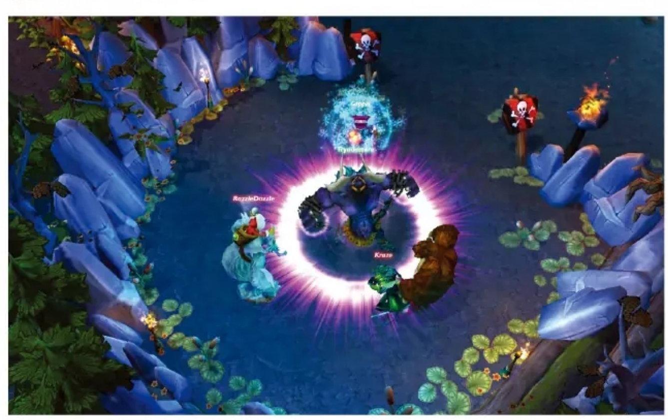
唯一被动：降低“惩戒”20% 的冷却时间。

解析：破碎幽灵之精魄作为一件 AP 打野的装备，能够提供 20% 法术吸血和 10% 冷却缩减，现在和蛋刀一起被各种 APC 拿到线上来使用，如蜘蛛女皇和吸血鬼，但是作为一件为打野而生的道具，不在野区里使用它简直就是浪费，提供的冷却缩减和法术吸血远远低于远古意志，同时还没有了光环效应，对团队的作用为零。但是在野区里，被动降低“惩戒”20% 的冷却时间——这才是这件装备作为 AP 打野必出它的核心理由之一，在等级提高一些之后，你甚至可以开始无脑惩戒掉所有能看见的大号野怪，极大地提升打野效率和进行反野活动，强烈推荐所有的 AP 打野使用！


很多 AP 职业加入了打野大军

推荐英雄：AP 打野





S3新道具使用指南
AP英雄篇

文：CLDL 编：小P羊 美：咖啡

相对于装备选择超多的ADC，以及因为野区刷怪规则的变动而有了全新打法和出装思路的Jungle（打野），传统的中单APC在S3赛季中的可选新装备并不是很多。不过这并不意味着，所有APC的出装思路就该固守S2赛季，这次就让我们来一同分析S3赛季中的APC英雄可出的几件新装备。

总体来说，APC英雄增加了更多防御性的装备。玩过法师的朋友都知道，如何在爆发与生存之中合理取舍是后期法师团战的关键要素，而以前法师撑血的装备无非就是时光和冰杖两种，时光因为目前版本节奏问题已经几乎被淘汰，而冰杖则因为适用性较窄，合成不平滑等问题也不算万金油装备，所以S3赛季中增加了一些特定装备，使得法师能在输出的同时增加一些防御能力——包括以前法师团战生存的核心装备——沙漏都被重新BUFF，更改了其合成公式，提升了法师在对线期间面对AD爆发型刺客的生存能力。下面我们来一件件的具体分析。



探索者的护臂

+30护甲，+20法术强度

唯一被动：每杀死一个单位，都会获得0.5护甲和0.5法术强度。这个加成最多可以叠加30次。



黄金史莱姆？开沙漏的扎克！



沙漏的定格效果其实很搞笑

解析：在S2末期的时候，中路不再是法师的天下，一些在游戏前期拥有高爆发的AD英雄们如潘森、泰伦等成为中路的新宠，特别是泰伦，拥有法师最不愿看到的沉默和突进的组合技能，加上Q的高爆发，导致一个远程AP在前期不如一个近战AD的情况发生，AP英雄的发展之路岌岌可危。所以在S3，战斗法师装甲（探索者的护臂）的出现扼制了这一情况的出现。法师们出门依然可以购买加AP的法伤宝典来增加前期的压制能力，如果你发现对面中单AD强势，你便可以直接购买2个布甲来极大的削弱AD前期爆发带来的伤害。最主要的是，你只需再花150的合成费，就可以获得一个超值的被动效果：每击杀一个单位都会获得0.5的AP和护甲加成，最多叠加30次。也就是说150快钱能额外提升你15点的AP和护甲，实在是个超值的选择。而在中后期，又可以和高AP物品无用大棒合成法师保命的王牌装备——中娅沙漏。沙漏的imba效果相信不用多解释了吧，在高手手里有着无限可能的存在。

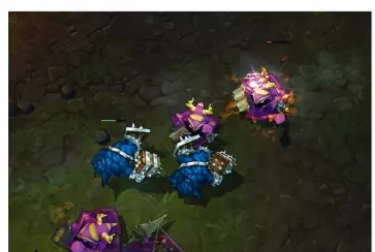
推荐英雄：所有后期被集火的AP英雄。



兰德里的折磨

+50法术强度，+300生命值。

唯一被动：+15法术穿透，你的技能会灼烧目标3秒，每秒造成相当于目标当前生命值2%的魔法伤害。这个额外伤害会在对抗移动受损（被减速、晕眩、嘲讽、恐惧或束缚）单位时翻倍，并且对野怪的最大伤害值为每秒100。



受到灼烧的小兵

解析：幽魂面具在S2赛季中，简直就是个被玩家选择性忽略的道具。其实这件物品的性价比是比较高的，笔者就非常喜欢这件物品。因为他既加AP又撑血，575的合成费就可以得到一个稀有的法穿属性，非常的超值。但是这件物品的缺点很明显——属性较低，迟早要卖。区区200点HP和25点AP在中后期着实属于杯水车薪的存在，就算是为了那20点（S3赛季中是15点法穿）法穿效果也没有必要去浪费一个大件的格子（况且后期还有骷髅杖能选择），但是这件物品在游戏前期同时赋予了法师生存和输出能力的事实还是不可改变的。于是在S3赛季，它得到了增强——可以支付一本法伤宝典和980合成费用合成为兰德里的折磨，俗称大面具。

大面具在提升了英雄的AP和HP的同时，为APC的技能伤害附加了一个持续3秒的灼烧效果，这对于一些光撑血的坦克而言是一个极大的威胁，而当目标处于控制效果的作用下时，灼烧效果还会翻倍（记得前几期连载的控制技能解析吗？几乎每个英雄手中都捏着一个控制啊）最重要的是，如果你的英雄出了冰仗，那么每次伤害都会翻倍啦！所以说这个物品和冰仗是神级绝配。不过还是要说一句，无论是大面具还是冰杖的合成平滑度都不高，都会有1000块左右的真空期。所以并不推荐以这两件装备起手，在真空期被对方打成逆风的话将很难再挽回局面。



大面具让中单法师收野更方便

推荐英雄：技能附带移动受损效果的 APC



 炽天使的拥抱

+1000 法力值，+60 法伤，+10 回蓝 /5 秒

唯一被动：将 3% 的最大法力值转化为法伤

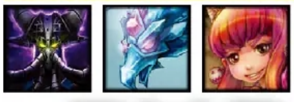
唯一主动：生成法力护盾，吸收 25% 的当前法力值的伤害，持续 3 秒，冷却时间 120 秒



炽天使之杖主动开启的护盾

解析：这件装备的出现条件有点类似于魔切，我们知道魔切是在魔宗利刃充能满后自动升级的，而炽天使之杖则是大天使之杖充能满（大天使之杖的加蓝 Buff 叠满 750 点）后自动升级的。和魔切有所不同的是，魔切在升级后可以通过主动技能增加英雄的输出能力，而炽天使之杖则是大幅增加了 AP 英雄们的自保能力，避免在团战中因为对手的大范围 AOE 输出而被优先秒杀。升级后的炽天使有一个可以主动开启的效果，生成一个护盾，护盾值为角色当前法力值的 25%。可以看出，如果你有 1500 点蓝那么相当于你可以获得一个 375 点的护盾，几乎就是一个腰带的血量了！在关键时刻，一个护盾的血就能支撑你多放一套连招，所以这个效果非常的实用。但要注意的是，护盾值为你当前法力值的 25%，所以别技能放的太猛一下在变空蓝了哦。不过，物品本身增加了大量的蓝量，不是特定英雄基本不会出现一场团战就没蓝的情况。

推荐英雄：缺蓝或高爆发的脆皮英雄



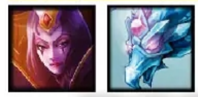
 冥火之拥

+120 法术强度，+10% 冷却缩减。

唯一主动：造成目标最大生命值 15% 的魔法伤害，并在接下来的 4 秒里，使他们所受的魔法伤害提高 20%，冷却时间 60 秒。

解析：最后我们来看一个“几乎”被重做的物品——冥火之拥。在 S2 赛季中，它除了提供 AP 加成外，其主动效果是造成英雄当前 HP25% 的魔法伤害（每 100 点 AP 增加额外 3% 伤害）。这件物品有一个很尴尬的处境，就是因为是造成当前 Hp 百分比的伤害，所以势必要在战斗开始后立刻使用方能造成最大的收益，但是前面也说了，S2 赛季中的法师缺少保命装备，会被优先集火，被打了逃还来不及呢，谁还有心思放这个？而且物品不提供任何 HP 和抗性加成，还不如出个帽子呢。所以 S3 赛季中的“冥火”在属性上有了较大的改动，几乎被重做了。重做后的冥火之拥不提供 -CD 的属性，但是提供 100 点 AP 加成，主动效果为造成目标最大 HP15% 的魔法伤害，并在接下来的 4 秒内使目标受到的魔法伤害提高。虽然装备还是不提供防御属性，但是主动效果的性价比明显上升了不少。首先，造成目标最大生命值的伤害改动，使得这一道具的使用时机不再鸡肋，而接下去的效果能使本来就有高爆发的法师们的伤害再提升一个档次。20% 的额外伤害对于凤凰、妖姬这些单体高爆发英雄来说简直是如虎添翼。秒人能力又有了极大的加强。但是作为一件纯输出装备，它和帽子一样并不适合早出，因为法师是要靠放技能吃饭的，不像 AD 英雄突进上来直接 A 你，所以论爆发速度理论上还是 AD 突进更快些，爆发型的装备也只有后期团战时作用更大，前期 Gank 的作用比较小。

推荐英雄：高爆发的秒人英雄



 凯奇的幸运匕首

+25 法术强度

唯一被动：+4 额外金钱 /10 秒

解析：上面提到了冥火之拥，那就不得不提到他的合成品之一——凯奇的幸运匕首。这是一件为法师设计的等钱装，但是 S2 赛季中它只能合成冥火之拥这一个物品，所以使用率不高，不用冥火的 APC 出了它只会拖节奏，所以往往只有一些纯辅助为了提升治疗量而揣一个在身上，后期还是要卖掉。不过 S3 赛季中这个情况有所改观，因为像是莫雷洛的邪术秘典（鬼书），双生暗影等都需要“匕首”合成，所以你可以先出等钱匕首等一会儿钱，等你觉得差不多了就可以接下去合成大件，基本可以省下 330 块合成匕首的费用。鬼书的改动也可圈可点，以前的鬼书需要你主动施放重伤效果（即治疗量 -50%）到目标身上，很多时候你都会忘记使用道具特技，增加了操作难度。现在如果你的技能伤害使得目标 HP 低于 40%，会自动给目标加上重伤效果，实在是一个很人性化的设计。

推荐英雄：需要减技能 CD 的 APC





极冰碎片制造的减速光环



双生暗影对敌人放出减速并暴露它们的幽灵



文：CLDL 编：小P羊 美：咖啡

强势法姐登场
冰霜女巫丽桑卓

冰霜女巫丽桑卓是 LOL 第 113 位英雄

又到了喜闻乐见的新英雄介绍时刻，这次为大家介绍的是大名鼎鼎的“法姐”丽桑卓。对于这个英雄，凡是玩过 WOW 的朋友几乎都可以跳过下面的技能解说，因为她的技能和冰法实在是太像了——Q 寒冰箭、W 冰环、E 是带伤害的闪现，而大招则是带伤害的冰箱。是不是很简单？话虽这么说，但这毕竟是 LOL，想拿丽桑卓超神的朋友们还是一起来研究下这个英雄吧！

丽桑卓技能分析



冰冷血脉

被动技能

每隔一段时间，丽桑卓的下一个魔法将不消耗法力值。命中敌人的移动限制性技能（Q 冰洁碎片、W 冰霜之环、R 冰冻之墓）将降低冰冷血脉的冷却时间。

解析：这个被动放在一个法师身上已经属于性价比挺高的技能了，虽然 CD 较长，但是可以通过技能来减少，有种“以战养战”的感觉。



冰洁碎片

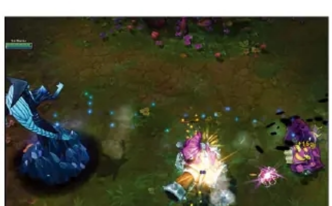
主动技能，热键：Q

丽桑卓抛出一根冰矛，在接触到第一个敌人时发生碎裂，对目标和其身后的敌人造成 75/110/145/180/215 点魔法伤害（0.65AP 加成），并降低他们 16%/19%/22%/25%/28% 的移动速度 1.5 秒。

冷却时间：6/5.5/5/4.5/4 秒　施法消耗：85 点法力　射程：725



Q 的基础射程（真的有 725 么？）



利用 Q 的特点补后排小兵

解析：丽桑卓的核心技能，俗称“寒冰箭”，实战看上去这个技能的射程似乎比资料所说的 725 略短，但是因为打到人后会爆裂而伤到后排的人（类似男枪大招的效果），所以笔者猜测应该是从施放技能到爆裂后总射程为 725。要注意的是，这个技能必须打到人才能爆裂，如果放空了是没有爆裂效果的。



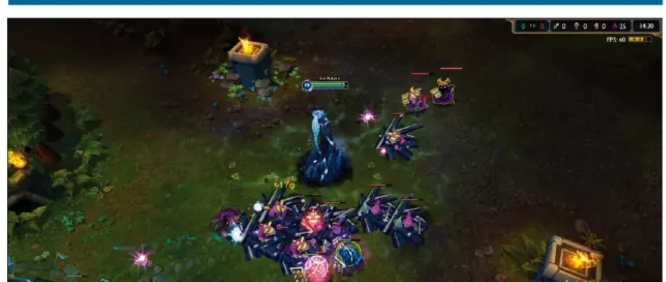
冰霜之环

主动技能，热键：W

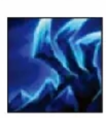
丽桑卓冻结周围的区域，对附近敌人造成 70/110/150/190/230 点魔法伤害（0.6AP 加成），并将他们禁锢在原地 1.1/1.2/1.3/1.4/1.5 秒。

冷却时间：18/16/14/12/10 秒　施法消耗：70 点法力

解析：丽桑卓的冰环是一个带 AOE 效果的控制技能，不得不吐槽下每升一级就提高 0.1 秒的控制持续时间（你这是在逗我？），要不是看技能升级加伤害并且减 CD 的分上，相信才没几个人愿意升这个技能呢！另外，这个技能和 WOW 中的冰环几乎一模一样，玩家在移动中也可以施放它，为此，该技能也可以看作是丽桑卓控制和逃命的技能。



W 的效果很华丽



冰川之路

主动技能，热键：E

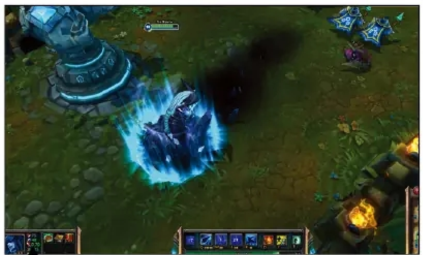
丽桑卓在一条直线上放出冰爪，对路径上的所有敌人造成 70/115/160/205/250 点魔法伤害（0.6AP 加成），重新发动此技能将传送丽桑卓到冰爪的所处位置。

冷却时间：24/21/18/15/12 秒

施法消耗：80/85/90/95/100 点法力　射程：1050。

解析：经典的闪现技能，穿墙逃命一流，至于追杀嘛，有那么点用。但是这个爪子的弹道实在是慢得很，比走上去快不了多少。这技能最好的用途还是在阴影中突进和穿墙逃命，真的被逼到直线逃命的话记得放完之后自己再走两步，或者配合冰环使用，不然可不保证她那脆弱的身板能撑到爪子走完最远射程。


E 冰爪移动效果


闪现到爪子处



冰霜之环

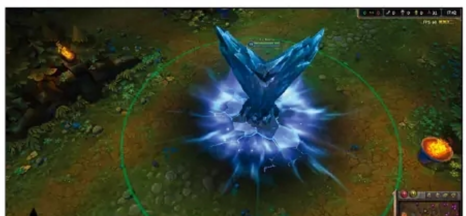
主动技能，热键：R

对敌人施放：丽桑卓冻结一名敌方英雄，造成 150/300/450 点魔法伤害（0.7AP 加成）并使其晕眩 1.5 秒。随后黑冰会从目标身上冒出，对周围敌人造成 150/300/450 点魔法伤害（0.7AP 加成），黑冰会持续 3 秒，站在黑冰范围内的敌人会降低 20% 的移动速度。

对自己施放：丽桑卓将自己包围在黑冰之内 1.5 秒，期间无法被选取或击中，并对周围敌人造成 150/300/450 点魔法伤害（0.7AP 加成），丽桑卓同样会在周围留下持续 3 秒的带减速效果的黑冰领域，在黑冰上的敌人会被降低 20% 移动速度。

冷却时间：130/105/80 秒　施法消耗：100 点法力

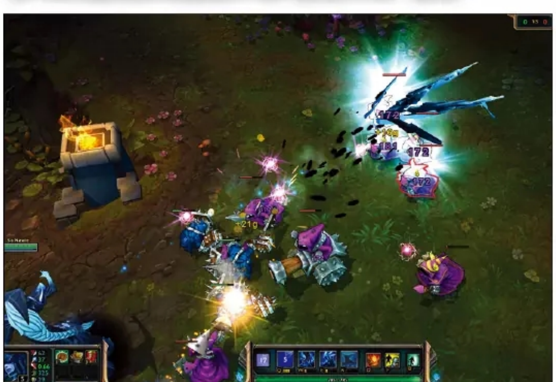
解析：华丽的冰箱大招，对自己释放那就是个不折不扣的冰箱，在 LOL 中就是个 1.5 秒的沙漏效果，对敌人施放那敌人就会被冻晕 1.5 秒，不管对谁施放都会有冰霜向外蔓延，对接触到的敌人造成全额伤害和减速效果，但是这个技能的施法距离略烦，要放到人需要配合 E 的闪现功能贴人脸。


大招冰箱


正在扩散的黑冰


完成后还会残留 3 秒的减速地带

英雄技能综合分析


Q 技能的寒冰爆裂效果

丽桑卓是一个典型的控场型 APC，中单或者上单都很适合她，4 个技能有两个是线性预判技能，一个圆形 AOE 技能和一个点控技能。由于圆形 AOE 技能为瞬发技（即不需要施法前摇，移动中也能施放的类型），而唯一的点控又是用途较广的大招，所以这个英雄的操作难度也是比较高的，不建议新手使用。另一方面，冰女的出门生命值，在没有天赋符文的配合下只有可怜的 450，所以要小心不要被早早地拿一血。

总而言之，这个英雄的优点就是控制技能超级多，还带无敌冰箱，为此没有爆发力的英雄想要追死冰女真的很难。但是这个英雄的缺点也很致命，那就是手短，除了“软”控（减速）的 Q 技能外，AOE 冰冻和 1.5 秒的眩晕大招几乎都需要贴身施放，这对于一个血那么少的法师来说是很危险也很冒险的一个举动，而且除了 Q 之外，W 和 E 技能的 CD 时间在 1 级时都近乎有 20 秒左右！也就是说，前期你一不小心放掉了这些技能，你基本就是待宰羔羊了，真空期很长，所以她很吃减 CD 的装备。

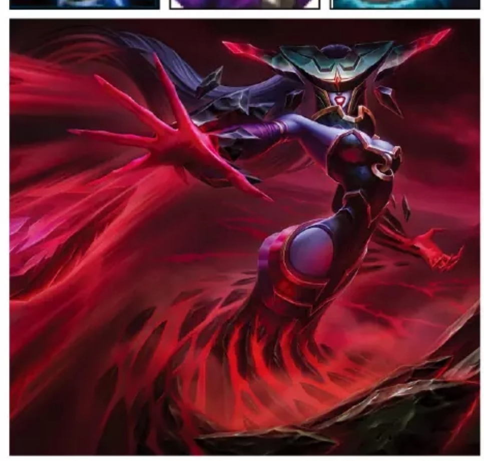
丽桑卓的技能 combo

冰女的连招有很多，这里介绍一些常用的。初期对线时因为 W 和 E 技能的 CD 时间较长，不要轻易使用，骚扰敌人仅靠 Q 技能即可，Q 的爆裂效果可以轻松压制对方。譬如，中单的话在对面远程小兵没血的时候扔一个 Q 出去，既拿钱又耗到人，如果单纯刷兵推线那么站直线上 Q 对方近战小兵，可以弹射到后方的远程兵，切记不要轻易用 W 来清兵。Gank 方面可以用 E 突进人群然后接 W 把人按住，然后用 Q 来“biu biu biu”。另外，你还要时刻注意 R 的施法范围，如果目标跑到范围边缘还剩很多血，而己方没有把握击杀时就扔一个上去，基本人头就能到手了。

后期团战虽然可以 E 上去 W 然后 R 自己，但是在路人局不建议这么做，因为 R 对你自己释放后周围仅仅是个减速效果，队友连招配合难度太大，而如果 R 到敌人那你自己会很难出来（建议用 ALT+R 的快捷自我施法），所以还是呆在后排等待时机为好，你不妨先扔几个 Q 给敌人减减速什么的，有人突进你就用 W+E 逃命，等对方打起来了用大招定住核心，同时打散对方阵型。

六神装：







编：X 先生　美：咖啡

6.78 版英雄排名点评

6.78 也已经是个成熟的版本。冰娃发布 DOTA1 地图的同一天，DOTA2 就立刻跟新了这个版本。所以在 DOTA2 中能立刻看到新版本下各个英雄的强弱变化和出场情况。这里就结合数据资料，分析新版本节奏变化。



最多使用, PATCH 6.78 (CURRENT)

Patch 6.78 (Current)

英雄	场比赛	胜率
Pudge	1,163,717	48.45%
Drow Ranger	840,150	54.06%
Sniper	825,394	47.65%
Spirit Breaker	782,937	58.75%
Bounty Hunter	761,678	47.31%
Riki	739,934	51.46%
Lifestealer	733,289	50.97%
Juggernaut	712,423	48.72%
Nature's Prophet	685,532	47.55%

使用最多

6.77	6.78
屠夫	屠夫
卓尔游侠	卓尔游侠
矮人狙击手	矮人狙击手
赏金猎人	裂魂人
隐身刺客	赏金猎人
噬魂鬼	隐身刺客
幻影长矛手	噬魂鬼
风行者	主宰剑圣
主宰剑圣	先知
裂魂人	小鱼人

从数据上看。这个版本前三位的最喜爱英雄依然是屠夫，小黑和火枪。屠夫这个英雄娱乐性爆棚，广大 dota 玩家一直就喜欢这个胖子。小黑和火枪用起来上手简单，一旦成型，进入收割节奏也会有强烈快感，受到欢迎很正常。小黑光环的攻击力加成每一级提高了 2% 的敏捷，也就是略微增强。火枪的榴弹技能范围更大，对控制能力稍有提高。但都影响不大。

赏金猎人、隐身刺客、噬魂鬼的和主宰的排位略微下降，这几个英雄无论是应付烈士路的悲剧，还是组成推进打野阵容都有很高的适应性，在路人局中也容易一个人拯救世界，成为大众喜爱的英雄也情有可原。赏金的追踪术耗魔降低，隐身刺客的淡入隐身时间缩短，主宰对墓碑 bug 修正，都算是略微加强。噬魂鬼的撕裂伤口技能施法距离从 600 降低到 200/300/400/500，对它前期的线上配合 gank 或者打野绕后都有所削弱，但似乎不影响玩家对它的喜爱。也许是大家都选择前期钻野，W 技能影响不大的关系。

灵裂魂人从第十位跻身第四位，可以说是一下子从“很受欢迎”变成了“超级受欢迎”。裂魂人这个版本的主要变动是暗影冲刺现在也会对冲刺目标施放巨力重击。实际效果就是提升了小技能的攻击力、控制力和自己短暂的移动力。自从光环重做之后，白牛的打钱能力稍弱，GANK 爆发能力很强，6.78 这又是一个很不错的增强。

幻影长矛手这个版本被削弱了分身的攻击力继承。所有分身攻击力从本体的 25% 降低到 20%，从后续场均表现来看，这个影响并不致命，毕竟变态的敏捷成长还在。特别是路人常见的辉耀带线流，因为辉耀的燃烧伤害这个版本还增强了 5 点，所以在宏观层面上猴子还是较为强力。当然比赛中的变化还要看大神们继续考研它。

使用最少

圣骑士陈、死灵飞龙、地卜师、育母蜘蛛、熊猫酒仙

所有的较少使用的英雄都有同样的特点——比较费操作，要求高 APM。

陈这个治疗召唤辅助不太有人愿意使用也很正常。地卜师米波虽然现在的天生魔法抗性从 25% 增加到了 35%，但无奈操作要求太高，还是很少有人愿意用。育母蜘蛛则是常年在胜率榜上垫底，虽然这个版本增强了蜘蛛数量和蜘蛛毒的落空，但似乎再也回不到曾经比赛中一只蜘蛛带线 10 分钟高地见的节奏。死灵飞龙本身很强，但是操作好小飞龙是一门技术活，一般玩家用得不多。

改版后熊猫的神杖不再增加火熊猫伤害，但是给所有元素战士一个当前等级的醉拳（被动）效果。不知道为什么用的人就变少了。

胜率最高

胜率榜单上的常客大家都很熟悉。术士这个英雄在路人局里几乎是碾压的存在。对资源需求极少，团战作用巨大，无路是前期中期后期都非常强势，就算有心针对他也需要花很大代价，难怪一直保持着将近 60% 的胜率。6.78 版本中裂魂人的胜率一下子提高了 4%，可见 C 技能改动对这个英雄 GANK 成功率的提升，也可能是有更多的高手愿意使用它。

树精卫士的胜率从 49% 提升到了 57%。而他在这个版本主要的变动是寄生种子的减速效果从 24% 提升到 28%，而且种子的治疗效果不会随着目标死亡而停止。这种变化无论是线上消耗，还是团战支持都更加有力；再加上它是一个冷门英雄，上个版本存在感不强，到现在还坚持使用的一般是擅长这个英雄的高手。树精作为辅助的作用也渐渐被大家认同，所以整体胜率有了提高。

宙斯和瘟疫法师作为大家喜爱的法术核心英雄，简单粗暴，路人局中只要不被针对就能发挥极大作用。双头龙体质优秀，推进控制都很全面，对团队提升很大。巫妖这个家伙的大招弹射数量从 7 提升到了 10，在前期的爆发能力变得更强，小规模团战和单杀能力都上了一个档次，胜率提升也很正常。而且这个版本的小鸟运瓶子被削弱，运空瓶的小鸟移动速度变慢。它在路人局中单位置也可以更有优势。

人马这个版没有变动，但是大家对它的应对打法有了更多了解，所以胜率跌倒 53%，跌出前 10。冰女因为光环和 V 技能的增强，胜率提高了 3%，也算不小的提升。其他的卓尔游侠、复仇之魂、地穴刺客、月女骑士的胜率变动很小，可以忽略不计。物品方面黑黄这个版本会退化 6 次，最短持续时间变为 4 秒，理论上对月骑后期稍有削弱，反映在胜率上就是从 54.24 降低到 53.37，这一点点也不显著。

6.77		6.78	
术士	58.84	术士	59.12
宙斯	56.75	裂魂人	58.74
双头龙	55.82	树精守卫	57.20
瘟疫法师	55.70	宙斯	56.14
卓尔游侠	55.43	瘟疫法师	55.36
半人马酋长	55.26	巫妖	55.33
巫妖	54.91	双头龙	55.09
裂魂人	54.88	复仇之魂	54.88
地穴刺客	54.39	冰晶侍女	54.24
月之女骑士	54.24	卓尔游侠	54.06

胜率最低

育母蜘蛛	39.39
水人	40.31
敌法师	41.34
地卜师	42.15
骷髅弓箭手	42.29

母蜘蛛在胜率榜上垫底，同时也是最不受欢迎的英雄之一，真是一个悲剧。如果读者不幸随机选到，请三思要不要重选。其他胜率榜的底部包括几个脆皮核心，这几个英雄如果在前期没有很好的团队支持，或者个人能力不过关，很可能让队友处于四打五的境地。别看很多大神在比赛中用同样的英雄打出了漂亮的“十佳操作”，路人局中很难再现那种盛况。

场均表现最好



在场均表现方面，最亮眼的英雄是幽鬼。她的胜率也有53%，依然是路人局中的强力后期。幽鬼宙斯这两位朋友都有全球流技能支持，可以混到不少助攻和人头，所以数据好看。幻影长矛手和地穴编织者则是两个不容易被轻易 Gank 的核心，在团战中生存能力较强。冥界亚龙的补刀能力一流。月之女祭司的逃生能力一流。瘟疫法师的大招收人头能力一流。而且这个版本瘟疫法师的大招再次加强，如果某单位在死神镰刀作用时期死亡，击杀会结算给死灵法师。更加烎霸的是，现在神杖升级后的死神镰刀能禁止被击杀目标买活。在“想得美”的情况下，比赛中收割对方核心英雄非常有用。期待有一天能看到他成为 CW 主力。

6.77	6.78
幽鬼	幽鬼
幻影长矛手	宙斯
宙斯	幻影长矛手
地穴编织者	地穴编织者
瘟疫法师	冥界亚龙
地穴刺客	裂魂人
隐身刺客	隐身刺客
冥界亚龙	瘟疫法师
月之女祭司	月之女祭祀
熊猫酒仙	地穴刺客

地穴刺客和隐身刺客的偷人能力都相当强力。这个版本对显影之尘的略微加强似乎没有在宏观上压制隐身英雄。显影之尘一方面是可以对作用的隐身单位减速 10%，另一方面是可以在物品栏中叠加。10% 的减速聊胜于无，叠加则对节省格子有很大实际帮助。另外 6.78 中真视宝石不能被 A 了，现在买了宝石就会永远存在，不过可以放在泉水里。

在这个榜单上，比较明显的变化也就是裂魂人的排名提高了不少。可见他果然是这个版本的强力英雄。大家加点的方式基本上是 1、3 对点，有大加大，最后加光环。装备上偏爱出假腿，疯狂面具，BKB，骨灰盒，水晶剑大炮还有 A 杖。这套装备在路人局中简单粗暴，相当有效。

表现最差

地卜师、育母蜘蛛、全能骑士、暗影萨满、圣骑士陈

在表现最榜单上毫不意外的又见到了育母蜘蛛的名字，真是太过悲剧。另外死的比较惨的英雄包括，地卜师，全能骑士，圣骑士和暗影萨满。地卜师之前的 KD 比例是 1.53，现在加强了魔抗后终于达到了 1.71，快要接近与母蜘蛛的 1.74 了。在表现名单末尾的这几名英雄其实也相当强力，但也许是脆皮容易被针对。另一方面，暗影萨满这类英雄对团队和战局 PUSH 的支持都很给力，只不过不乐意抢人头而已。表现数据中排名靠后的 TS 和树精卫士也是一样的情况。所以这个数据只能做人头数参考，不能作为英雄强弱的评判标准。

经济情况



排在打钱榜单前列的大刷子依然毫不意外的是先知，炼金，末日，影魔和噬魂鬼。

在经济状况中比较值得注意的是末日使者。这个版本的末日大招能够使盛宴，回到过去，折射，并列，刚毛后背和屠戮失效，同时末日神杖升级后的持续时间重做：在末日使者身边 550 范围内时受到末日作用下持续时间将不会减少。神杖这个路人娱乐局中喜闻乐见的道具，这一次变动其实影响也不明显。虽然末日可以利用移动速度优势和本身的坦克师装备粘住末日对象，但大多数中了末日的可怜虫都会第一时间叫爸爸，然后扭头跑路。折算来看的话，这个变动和改变之前影响不大。

影魔同学在这个版本魂之挽歌的减速效果从 15/20/25% 平衡为 20%，同时降低攻击力的幅度从 15/20/25% 大幅增加到了 50%。这些变动对他嘲讽脸人棍英雄的定位影响不大。只不过是变得更为嘲讽，仇恨更大而已。

排在打钱榜单后面的几位是小精灵，暗影恶魔，冰魂，树精卫士。这几位辅助不需要吃资源，还能给队伍提供很好的支持，实在是队伍里的宝。小精灵的幽灵之光现在不再提供视野，过载的生命魔法消耗提高到 4.5% 这两者对他来说是不小的削弱。但他带着大哥满地图飞的能力依然没变，可以说还是没伤动筋骨。

其他变动英雄

血魔被大大加强。嗜血渴望在被触发后给予 3/4/5/6 点额外的护甲，血之狂暴现在能够净化目标的增益效果，割裂的伤害类型变为生命移除，可以对魔免单位释放。综合来看无论是越塔能力，压制能力还是后期伤害都有了保障。表现在数值上就是他的平均胜率从 47.9% 提升到了 50.12%

暗影牧师被大大加强。薄葬可对魔免的己方单位释放。这一点就让他变得更为强力，暗影波动的弹跳次数加了一次，也算是稍微变强。

神灵武士增强。神灵的狂战士之血重做，原来版本提升攻击力和攻击速度。现在版本提升攻击速度和魔法抗性。其中攻击速度的提升要比原来的幅度更大，更明显。魔法抗性的提升也对他在战斗中的站桩输出能力有很大帮助。因为这个变化影响太大，它被从队长模式中移除了。

骷髅王增强。3 技能致死打击增添主动效果，使用后可以吸取对面最大生命值的 20%，吸取持续时间 7 秒，7 秒内原先的暴击被动效果失效。魔法消耗 30，冷却时间 25。另外骷髅王的重生技能增强，重生现在也能影响攻击速度，而且减速效果在骷髅王死亡时立刻生效，而不是复活时生效。骷髅王在前期硬刚和后期团战方面都得到了增强。

船长继续加强。X 技能消耗降低，幽灵船的伤害提高。让这个本来就很强力的英雄更加无敌了。

幻影刺客：闪避几率提高到 40%。这个恐怖的数字让她在物理攻击免伤方面更加强力。

德鲁伊的熊奖金从 100 提升到 300，这个曾经大虎的 CARRY 位英雄又被砍一刀。

新英雄由于战术打法还在开发之中。本期暂时不做评论。



编：阿宅　美：grass

完美结局
地铁：最后的曙光
完全收集攻略

道德指数

这是本作中一个潜在的系统，游戏中没有任何地方可以明确查看到这一指数，但是它确实影响玩家最终是否能够进入完美结局的关键。道德指数和玩家在游戏中的行为息息相关，甚至具体到玩家是否听完某个NPC的对话。另外，到的指数不仅会增加，还好减少，这跟玩家在游戏中的某些行动有关。想要达成完美结局，请大家多做些事情让自己的道德指数尽可能的高，避免去做些让减少道德指数的事。

本攻略阿宅将挑选前面几个上手章节来详细讲解流程，大家熟悉与敌人周旋的方法之后，就仅列举收集和道德指数相关了，毕竟低端的流程攻略网络上也很多，而通篇跟着攻略玩游戏也会很无聊。

第一章 序幕

流程要点：

准确的说这应该算是片头动画，将其称为第一章是为了统一编号，避免玩家稍后回相应章节补完其他要素时数错章节。

第二章 斯巴达

流程要点：

噩梦中为什么要注意的，见到怪物开启就行，醒来就要准备开始收集和积累道德指数了。本章在基地内，关键是把其他工作做到位。

收集：

1. 阿尔乔姆醒来房间的右侧。【乐器 01】

2. 走道的房间里有两个游骑兵在下棋，那个穿条纹衣服的游骑兵身后的凳子上。【乐器 02】

3. 在米勒那里接到任务后，跟着妹子走出指挥室，右前方的凳子上。【笔记 01】

道德指数相关：

增加：

1. 演奏阿尔乔姆房间里的吉他。

2. 听阿尔乔姆房间外（左手边）两名游骑兵讨论。

3. 这两名游骑兵对面的房间，有一名游骑兵真正写信，靠近门口并调整最佳视角看他写信，直到闪白光。

4. 演奏穿条纹衣服的那个下棋的游骑兵身后的吉他。

5. 在打靶练习处使用过全部枪械，之后不要忘记把相应的枪械配件也装备一下，看到闪光停手。

6. 进入长官米勒的办公室前，门口左边有一群人聚集，凑过去听他们说话。





第三章 骨灰

流程要点：

稍微注意的一点就是安娜去狙击点后，由于妹子开枪速度令人满意，因此我们只需要专心对付上来的变异生物。之歌场景够宽阔，只要拉开距离基本不会有问题。血或是脏东西溅到面具上记得即使抹掉，想要无伤就不能让怪物靠近，无伤可解锁相关成就／奖杯。

收集：

1. 在地下找到梯子后不要急着上去，继续往前走，左转道路尽头的尸体旁。【笔记 02】

道德指数相关：

增加：

1. 章节开始后马上走到列车尾部。

2. 找到梯子后不要上去，继续往前走，左转后用打火机烧掉路上的蜘蛛网，并找到前方尸体旁的笔记。

3. 到地面后一直贴着妹子跑，直到她自己爬到高处去狙击点，她说完“Good Luck”后就能看到闪白光。

第四章 帕维尔

流程要点：

前半段跟着帕维尔，听他的指令该停或是该走。分开后面对第一个人类敌人，切记一定要打晕而不是杀死，安全别按错。拉下机关继续往上，扭送灯泡让帕维尔好行动，等他破坏电源就可以行动了，拿到笔记后往前走，有敌人回头，不过他不会走进来，等他背对我们就赶紧过去下手，然后不要忘记拧松灯泡。

获得手枪后，往前一点第一个敌人会被帕维尔飞死，从右侧不起眼的铁梯上二楼，打晕前面的敌人。这时注意观察，右边控制室有两名敌人，左边两个房间内各有个，等左边房间其中一个走到控制台区域后，直接跳到坐着的敌人身后将其打晕（他会察觉，不过速度快没问题），再立刻把等吹灭，从刚才的铁梯回二层等着。等这名敌人回到右侧房间，自己从左边房间下去,等其背对右侧墙壁站定,过去打晕。右侧两个背对背，过去逐个打晕，然后去窗口的控制台左侧，拉下控制杆，就会看到窗外一片绿灯亮起，所有的囚犯都被放出。最后去门口拉下机关并离开。

收集：

1. 从管道爬出来时能看到一个尸体上插满了飞刀,落地拿起飞到后左转,横着的柜子上。【笔记 03】

道德指数相关：

增加：

1. 释放监狱的囚犯，具体方法前文已经说明。



第五章 德意志帝国

流程要点：

这个部分比较简单，拿到收集后就慢慢走，想听完元首说话的就在人堆里站着，不要往前走,吧演讲听完并看到半死闪光后再继续前行。开始奔跑后保持全速跟着帕维尔就不会被抓，上摩托后不要理会任何人，也不要朝任何人开枪即可。



收集：

1. 章节初始位置正前方的书桌上（楼梯左侧）。【笔记 04】

道德指数相关：

增加：

1. 听完元首的演讲。

减少：

1. 杀死在逃跑过程中投降的纳粹（上车前投降的那个）。

第六章 分离

流程要点：

帕维尔被抓后，马上右转，去障碍物后面蹲下，因为等下敌人会出来查看。趁他们走远了就赶紧出来并进门。进门后先躲到左侧角落里去,等右前方的敌人移动到另一侧背对我们,就赶紧通过，这里因为二楼有敌人正好看着一层敌人的位置，所以不能动他。贴着掩体接近门口，不能进去，等左侧有一名敌人走过，就立刻右转走到另一个门口，右转直接上楼。上楼后能看到两个敌人，一个在走廊上一个正在往右侧走，趁那个走廊上的敌人差不多与控制台那里平行的时候，赶紧过去把走廊上的灯熄灭，在顺手拿起左侧控制台上的笔记。马上退回走廊处，拿起无声手枪吧吊灯打碎，等右侧的敌人走回控制台前，赶紧右转笔直走下楼，然后右转从右手边的门出去。刚出门就能看到右侧有个敌人,不过他闭着眼听歌所以看不到,因此直接上楼即可。



收集：

1. 帕维尔被抓后，我们进入的第二个场景，中央小屋二楼的控制台左侧。【笔记 05】
2. 投降的人左侧的桌子上。【笔记 06】

道德指数相关：

增加：

1. 完成整个章节不杀任何人类（在爬进头发干道时解开）。
2. 听完一层几名敌人关于 Dark One 的对话。

减少：

1. 杀死那个在床上看书而后投降的人。



第七章 设备

流程要点：

在一层看完士兵们互相欺负的闹剧，右转吹灭灯，上楼找机会关掉电源。如果要演奏乐器的话，在二楼跟两个敌人躲猫猫，竟可能的灭灯，然后伺机逐个打晕。离开此房间进入冷藏室，不要误伤那里的敌人。下个场景先去左侧关灯，然后躲到来是的路口，把过去查看的敌人打晕，笔直往前走到屋子另一头，等右前方的敌人从角落里出来，打晕在通过。下楼后线灭掉一层楼梯处的灯，然后无视前方打牌的士兵，去右侧就能看到开关，线去左侧把灯熄灭然后关掉电源。总之这章就是不断的灭灯打晕灭灯打晕。

收集：

1. 士兵们搅基的房间，一层桌子旁的凳子上，绿色。【乐器 03】
2. 在控制离开此区域大门开关所在的位置对面房间的左侧桌上。【笔记 07】

道德指数相关：

增加：

1. 从通风管道下来后，右转能看到搅基的纳粹，一直看到攻离开，再稍等一会即可。

2. 就在刚才搅基的房间，右转走到角落，会有两个基友在讨论武器，躲在箱子后面听完。

3. 听完上面的对话，这么士兵会去放武器的柜子，在他打开柜子后再将其打晕，捡起武器就能看到闪光。

减少：

1. 杀死在冷藏室里的纳粹。



第八章 火炬之光

收集：

1. 和帕维尔一起爬上一辆车，之后我们会被蜘蛛扑倒，帕维尔帮忙结尾后，右前方的地上。【笔记 08】

2. 帕维尔要我们去打开电源，先回来到一扇上锁的门前，右转再左转，会看到一条很长的长廊，左手边第一个路口那里有具尸体的身上。【笔记 09】

道德指数相关：

增加：

1. 跳下地道后，帕维尔发现了一个电梯，这时看左侧有一个蜘蛛网封住的地方，用打火机全部烧掉，并且去把子弹搜刮一下。

2. 进入电梯和帕维尔回合即可。

3. 在电梯上升时用手电赶跑蜘蛛。

4. 出电梯是帕维尔会被蜘蛛扑倒，迅速用手电帮他解围。

减少：

1. 和帕维尔一起在电梯内是完全不开手电。

2. 帕维尔被蜘蛛扑倒时，不帮忙用手电为其解围。



第九章 共鸣

收集：

1. 章节初始位置，左侧前方吧台上。【笔记 10】

2. 飞机坠落剧情过后，先去救帕维尔，然后转身，面前的尸体上。【笔记 11】

道德指数相关：

增加：

1. 到达地面后，和帕维尔一起从建筑物上滑下，之后从左侧转向后方，能看到有个下水道，进去一种到尽头有个房间，去尸体旁边后会看到闪光，顺手拿上旁边的过滤器。

2. 从下水道出来回到帕维尔身边，跟着他走过一个很深的大洞，去左前方飞机残骸的缺口处，那里有一具尸体，到达尸体身边能看到闪光。

3. 往前走不远会翻开一个有很多蜘蛛的尸体，走过这个地方后能看到右前方岔路口有明显血迹，进入这个岔路口看到闪光。

第十章 大剧院

收集：

1. 两个穿军装的士兵站岗的铁门处，右侧长凳旁。【乐器 04】

2. 走过刚才两个士兵，左侧的柜子上。【笔记 12】

3. 完成第四个增加道德指数的位置，右转就能看到左前方的地上。【乐器 05】

4. 来到交易市场后，左手边第三个摊位，那个买衣服的柜台上。【乐器 06】

5. 刚到达剧院门前区域，左侧的长凳上。【笔记 13】

6. 帕维尔说他情况喝酒的时候，不要坐下，注意看右侧那桌的两个人都醉倒了，离我们较近的那个人身后。【乐器 07】

道德指数相关：

增加：

1. 走进第一扇门，会看到一辆载着平民的车开进来，等两个人下车和士兵沟通，站在旁边听完对话。

2. 转身，正后方一对夫妻在对话，女的在哭泣，做过去看着女人哭。

3. 往前走一点会与一个喝醉的人在狭窄的走廊相遇，这时看走廊的右下角坐着个乞丐，看他一段时间他会找你要钱，给了之后就会有闪光。然后等他唠叨玩，再次给钱还能闪一次。

4. 就在这个位置能看到右前方有两个人坐着喝酒，过去发现他们在交谈，站着听完即可。

5. 往前走，右前方有个老头在跟孩子们表演手影，这是个漫长的过程，全部听完。

6. 两个孩子会站起来往回跑，一直跟着



跑，最后去他们面前盯着他们知道闪光。

7. 进入剧院后，在台前看完整场演出。这里有相关的成就 / 奖杯。

8. 听完剧院后台妹纸的全部对话。

9. 离开剧院后台，笔直走到路尽头，听完右边两个洗澡妹纸的对话，啧啧啧。

第十一章 科伯特

收集：

无。

道德指数相关：

增加：

1. 从通风管道离开是听完科伯特和莫斯克文的对话。

第十二章 变革

收集：

1. 过安检门后下楼，士兵接对讲机的房间左侧的桌子上。【笔记 14】

2. 这个房间同一张桌子旁边的凳子上。【乐器 08】

3. 在那个有一个武装火车头的大厅，有一扇不在必经之路上的大门可以打开，乐器是里面的一架钢琴。【乐器 09】

4. 上一个乐器 09 所在的下一个房间，有个敌人在左边做引体向上，正前方的架子上。【笔记 15】

5. 大风扇开关右侧的桌子上。【笔记 16】

6. 到达大风扇下个房间，从右侧下楼梯，旁边有两个人在说话，他们旁边的桌子上。【笔记 17】

7. 还是这个房间，出口处往下一个房间的通道右侧角落有个显眼的柜子，打开后能看到乐器。【乐器 10】



道德指数相关：

增加：

1. 在安检门附近，能看到一个士兵下楼，跟在他身后不要打晕，让他去接听对讲机，蹲着听完对话。

2. 武装火车头所在的大厅，离开此房间的门口前有个才做起重机的工人，注视他把事情做完。

3. 大风扇房间的一楼，有几个敌人在检查仪器，不要打断他们，让他们逐个检查完毕。

4. 到达大风扇下一个房间，从右侧下楼梯，听完楼梯旁两个敌人的对话。

5. 机枪台区域，听完机枪台上的士兵和普通士兵对话。

6. 完成此章节不杀人。

减少：

1. 杀死武装火车头附近的平民。

第十三章 莉贾娜

收集：

1. 上车后，往前走左手边的第一个通道，下车走进最里面的房间，右侧带血的，床旁。【乐器 11】

2. 推着列车走的 时候以背对列车的方向为准，能看到左边有个岔路口，进去走到尽头能看到一具尸体，尸体旁边。如果怕错过可以参考道德指数部分的第八项。【笔记 19】

道德指数相关：

增加：

1. 上车后，前往左边的第一个通道，下车走进最里面的房间。

2. 从上一个位置返回车上，到达下一处左侧有门的地方，进去发现蜘蛛洞，一直走到那里的尸体前即可看到闪光。这里刚好是这个区域电源的位置，给装置充个电就能把灯点亮，快速回车上。

3. 从上一个位置返回车上，还是看着左边走，看到岔路再度下车，进入后先把电源打开，然后走到最里面，右转进入一个房间，桌上有些补给品可以拿，进房间看到闪光。

4. 打开闸门后，我们需要带上防毒面具，然后不要上车，先去前方把铁轨调到往右，上车加速把右侧的木墙撞到即可。

5. 完成上个位置后，把铁轨调回左边，往前走能看到左边是死路，那边还有个怪物。下车自己走左边，跑到废弃的列车尽头就能闪光。回车上的时候会被怪物攻击，要小心。

6. 完成上个位置后，继续走右侧，在看到前方被列车挡住去路的时候，刚好能看到右侧有岔路，走进岔路口不久就能闪光。

7. 用车推着列车往前，会遭到怪物的袭击，以背对列车方向为准，能看到右手边有个岔路口（面对列车的话就在左边），进去之后能看到一大堆鬼混，走到尽头就能闪光。

8. 完成上个位置后，继续推列车，再打一批怪物后，以背对列车的方向为准，能看到左手边有个岔路口，进去走到尽头就能闪光，笔记刚好在通道尽头。



第十四章 盗贼

收集：

1. 做过一个平民被困住的位置，往前右侧有个岔路口，里面的一具尸体旁。【笔记 19】

2. 在暴徒总部内，被杀的男人尸体背后的桌子上，这里很接近人质所在的位置。【笔记 20】

道德指数相关：

增加：

1. 在初始位置醒来后，马上转身走到尽头，发现尸体后闪光。

2. 与大群平民相遇后，就站在这里听他们说话，直到听到“Of course”。

3. 从平民处离开，往前走会听到一个妹纸的哭声，从右侧岔路过去，把欺负妹纸的混蛋都悄悄放倒即可。

4. 到达去暴徒营地的岔路口，先去左侧尽头能看到一具尸体，之后闪光。

5. 拯救被抓到暴徒总部的女人和小孩。

第十五章 黑水

收集：

1. 就在船尾，章节开始立刻转身拿到手。【笔记 21】

道德指数相关：

增加：

1. 完成章节就会看到闪光。

第十六章 威尼斯

收集：

1. 走过市场区域，左转往前走一点能看到右上方有楼梯，楼梯口还坐着两个人，上去是刚才在站点门口遇到的那个人的办公室，左边的纸箱上。【笔记 22】

2. 穿过妹纸跳舞的地方，下楼能看到老朋友，剧情过后先不要靠近他刚进入的门缝，正对面的柜子上。【笔记 23】



道德指数相关：

增加：

1. 走过市场区域，能看到右手边有两个孩子在画画，走进这个路口，有个人会栏住我们要钱，给他。

2. 在二楼的酒吧买一杯就喝掉。

3. 继续买酒一直喝，直到发生剧情，再次回到酒吧，站在柜台前等酒保站起来，给他 100 块钱。

4. 在卖子弹的店背后左侧角落发现一个小正太再跟麻麻哭鼻子，听完他们对话去右侧喊“Shooting Range”的地方，花十块钱开始挑战，开始打靶前就会听到音效。成功后回到收钱那个人的位置，开始下一级，完成全部打老鼠挑战后，我们会收到一个熊公仔的奖励，拿去送给刚才哭比较的小正太。

5. 完成章节不杀死任何仓库的暴徒。

减少：

1. 走到睡着的船夫的船上，并偷走他身边的钱。



第十七章 日落

收集：

1. 加油站内一个自动取款机旁的柜台上。【笔记 24】

道德指数相关：

增加：

1. 到达飞机残骸处。

第十八章 夜幕

收集：

1. 本关开始的建筑物二楼的隐藏房间内。【笔记 25】

第十九章 地下城

收集：

1. 安娜离开房间后左转的地上。【乐器12】

道德指数相关：

增加：

1. 爆炸过后下楼可以看到游骑兵的尸体，播放旁边录音机，听完录音。

2. 刚进入墓穴区域，有一段路程不能使用电，开打火机往前会看到一堆鬼魂，等它们消失。

3. 跳出“电梯”后，一直往前走能看到许多怪物在“过马路”，让他们全部通过。

4. 怪物头通过后，罗盘显示左拐，而我们往右前方走到底，能看到一堆尸体，走到下个房间之后闪光。



第二十章 接触

收集：

1. 刚带上面具的区域，左转往前走能看到左边有一群敌人，从右边的路口走进去，到最里面的房间做才能看到乐器。这个房间门外还有一具被钉在墙上的尸体。【乐器13】

2. 还是上面这个区域，就是敌人解散货有两个人放火的房间，中央有个四面的柜台，进去后柜台的左侧下方。【乐器14】

3. 从刚才捡到乐器房间的木梯上二楼，从通道口出去能看到一辆废旧的列车，从列车尾部走进去直到尽头的桌上。【笔记26】

4. 拿到上面笔记后右转出列车，此时能看到正前方有个耀眼的煤油灯，灯的下方就是。【乐器15】

道德指数相关：

增加：

1. 在管道里看到两个失败处决市民，立刻从右侧跳下去把两人放倒（不杀人周目请打晕他们）。

2. 放倒他们后，有个市民还没拉得及扑街，听完他的遗言。

3. 士兵们放火烧房子的地方，有个士兵快死了要求同伴杀了自己，一直看到他的同伴下手。

4. 莱斯尼斯基把安娜当人质的时候会要求你摘下面具，还没开始倒数的时候就摘下面具。



第二十一章 隔离所

收集：

1. 在消毒室被迫听长篇大论，说完之后右转往前走能看到前方有一大群人，这时再右转，右侧靠墙的桌子上。

2. 与库汉回合后，他会去一个亮红灯的门前，此时我们往右前的通道走，铁门前左边的桌上。【笔记28】

3. 跟着库汉进入亮红灯的门，左转就能看到墙边的乐器，速度要快，不然士兵会拿起了弹。【乐器16】

道德指数相关：

增加：

1. 一大群人被拦在门外，但我们被放行，进入下一片区域后要分别找到被放在四个地方的钱，就在这个安静无人的区域内，只要贴着旁边走路就一定能找到。有三个都在一层，最后一个其实在我们刚到这个区域时门边的右侧，不过我们必须先下楼，那个地方的钱需要灯身后的门关上才能捡到。

2. 和库汉见面后，左侧有个平民要回去，但被士兵拒绝，之后他会转身沉思，等一下再过去跟他说话，给他钱。

3. 听完乐器16所在位置左边的三个人说话。

第二十二章 库汉

收集：

1. 大风扇区域火候，推门进入下个房间，之后库汉会跳进一个低矮的小沟，不要跟着他，进入右边的房间，走到最里侧，尸体的旁边。【笔记29】

道德指数相关：

增加：

1. 接听下水道的电话。（不接有成就/奖杯）

2. 第一次潜入水中之前自动闪光。

第二十三章 追捕

收集：

1. 上列车后，干掉前面的五个人，进入列车车厢内，右侧蓝色掩体的上方。【笔记30】

第二十四章 交错

收集：

1. Dark One说他想穿衣服后，不要上楼梯，右转往前走到尽头，几具尸体旁边。【笔记31】

2. 第二次走上冰面后，会经过一艘破船，上破船的铁梯，在船头的尸体旁找到笔记。【笔记32】

道德指数相关：

增加：

1. 第一次走过冰面，Dark One说他想穿衣服，听他说完就会闪光。

2. 说完之后，我们能看到一个楼梯，先不要上去而是右转往前走，走到这个道路尽头的一堆怪物的尸体前。



第二十五章 桥

收集：

1. 走过充满怪物的桥面，能看到几具怪物的尸体，左侧有个房间，进去吧灯点亮，桌上就是。【笔记33】

第二十六章 补给站

收集：

1. 离开第一个被敌人埋伏的区域，Dark One会跟我们说话，这时可以看到笔记的位置。从右手边们进去，马上左拐进门，然后从左前方角落不容易发现的通道进去，左拐的地上。【笔记34】



道德指数相关：

增加：

1. 刚出地道就往左前方走，能看到一个车库，前面两个的门是关着的，第三个被车头挡住。跳上车头，蹲下往左移动就能进去，闪光。

2. 第一次遇到敌人埋伏的地方，从中央的洞口跳下去。

3. 第三次遇到埋伏的地方，三个敌人聚集在洞口，跳下去即可。

4. 第四次遇到埋伏的 地方跳进一个隐秘的地洞口。

5. 打晕莱斯尼基斯。

减少：

1. 杀死莱斯尼基斯。

第二十六章 补给站

收集：

1. 离开第一个被敌人埋伏的区域，Dark One 会跟我们说话，这时可以看到笔记的位置。从右手边们进去，马上左拐进门，然后从左前方角落不容易发现的通道进去，左拐的地上。【笔记 34】

道德指数相关：

增加：

1. 刚出地道就往左前方走，能看到一个车库，前面两个的门是关着的，第三个被车头挡住。跳上车头，蹲下往左移动就能进去，闪光。

2. 第一次遇到敌人埋伏的地方，从中央的洞口跳下去。

3. 第三次遇到埋伏的地方，三个敌人聚集在洞口，跳下去即可。

4. 第四次遇到埋伏的 地方跳进一个隐秘的地洞口。

5. 打晕莱斯尼基斯。

减少：

1. 杀死莱斯尼基斯。

第二十七章 死亡都市

收集：

1. 进入第一栋建筑物，往前走并推开门，能看到红色桌布的桌子，前方桌子的电话旁。【笔记 35】

2. 找到并看到钢琴幻觉，过去弹一下，这是最后个乐器。【乐器 17】

3. 到达屋顶后，屋顶的右前方远端，怪物巢穴内有笔记，如果想让道德指数增长，那么别杀死怪物。

道德指数相关：

增加：

1. 看到全部幻觉。

2. 不要杀死准备爬梯子场景的那几只怪物，爬上梯子后看到闪光。

3. 不要杀死屋顶的飞行怪物以及他身边的小怪物。

减少：

1. 杀死屋顶任何怪物。

第二十八章 红场

收集：

1. 初始位置往前走一点，左侧墙壁的骷髅旁。【笔记 37】

2. 走过干枯的河床，会来到一个许多断柱子的区域，在刚下来的位置左转往前，在左侧墙壁处能看到个洞口，蹲着走进去，一直跑知道粗话一个红门，左转上楼梯，前方尽头右转的房间内（被怪撞了不要开枪）。【笔记 38】

道德指数相关：

增加：

1. 跟着 Dark One 走，前方那个笔记宏伟的建筑就是克里姆林宫，听到怪物叫声后不要进入建筑，直到闪光。

2. 闪光后就可以走楼梯上去，在看到一堆尸体的地方能听到音效。

3. 穿过风暴后，路上会遇到一个在尸体旁边的怪物，Dark One 说不要杀他，所以不要靠近那个怪物，继续往前走。

4. 就出帕维尔。

减少：

1. 在怪物走开前进入克里姆林宫。

2. 不救帕维尔。



第二十九章 花园

收集：

1. 经过一个必须要蹲下才能通过的地方，出来后左前方的尸体旁。【笔记 39】

2. 进入教堂前，教堂第一个大门左侧的柱子上。【笔记 40】

道德指数相关：

增加：

1. 往前一直走，会到达一个有破碎墙壁的位置，旁边有几个喷水的装置，靠近后闪光。

2. BOSS 战后，打死那三个想杀死 BOSS 的怪物。

减少：

1. 不救 BOSS，任其被其他怪物咬死。



第三十章 城邦

收集：

1. 喷酒消毒过，出去后米勒会和士兵说话，对话完毕后他们会进入前面的门，门左边沙发上的笔迹。【笔迹 41】

第三十一章 D6

收集：

1. 米勒的演讲完毕后，右前方的控制台上。【笔迹 42】

2. 摧毁坦克后，大家会跳进一个掩体，右前方弹药箱的下方。【笔迹 43】

道德指数相关：

增加：

1. 进入“Redemption”结局前会看到闪光。



文：干掉人龙　编：小P羊　美：grass

游戏类型 动作冒险
游戏开发 Klei Entertainment
发行时间 2013年



饥荒
在更诡异的世界里求生

读过上期的《饥荒》攻略，并继续奋战在这个异世界的朋友或许已经注意到了，是的！随着制作组对游戏的再度更新，你原本掌握的生存技巧已经不怎么好使了。现在，要想在《饥荒》的世界里活得潇洒，过得滋润，你可能需要死个几次赚经验，或者读一下本篇攻略。

道具准备篇

目前出现在《饥荒》中的道具已有近百种，但分门别类的话无非就是两类：战斗物品、生存物品。事实上，有一些道具有它没它都无所谓，多它一个生活显得更有品味，少它一个你也死不了。这次就让我们来系统地看一下道具的问题。

关于战斗

首先说战斗，《饥荒》的终极武器推荐火腿大棒和狗牙陷阱，狗牙陷阱伤害高，制作简便又可以反复利用，无论是用来殴打小怪物还是殴打大怪物都是上佳选择，而火腿大棒么……你难道不爱色泽诱人香气扑鼻可以吃的武器么？！其他看上去很美的装备例如冰杖什么的，虽然效果超群（可以冻结敌人），但使用这些武器的同时还要考虑精神值减少的问题，有点得不偿失，非必要时（例如风筝大体积怪物时）不推荐使用。



能吃能打的火腿大棒


保卫家园的狗牙陷阱

那么游戏初期该用什么武器呢？相信不少玩家的护甲栏常年被背包占领，因此，走位这种高端、洋气、黑科技的手段对于所有追求力与美的文艺玩家来说是必不可少的锻炼，而对于笔者这种手残且不会走位的家伙来说，长矛和木甲就是初期必备的神器了，站着和怪物对捅才能尽情释放我内心的无尽嗜血和暴力倾向啊！

有了初级武器，单挑1层的蜘蛛巢穴想必难不倒各位。不能直接吃的怪物肉留在身边，在找到猪村后请第一时间“勾引”几只猪人先帮你荡平附近的蜘蛛巢穴，从而获得更多的蜘蛛网、怪物肉以及腺体，这些可都是宝贵的材料！但是也不要杀过头，一次打光蜘蛛巢，尽量留下一到两个小巢穴，这也是所有原材料获取的基本准则：不管什么货色都要可持续发展！打完后可以带着你的八戒们去一边的树林里砍砍树，然后趁着天黑前多喂几块怪物肉让八戒狂化，打败狼人猪后收获的猪皮可以用来做出皮盔和大背包。


猪皮大背包 VS 普通背包



这里要注意的是，目前版本的蜘蛛巢穴有了一个新设定，那就是当你在白天或蜘蛛尚未完全离开巢穴觅食的傍晚踩到巢穴附近布满黏液的地板时，会有 1-3 只小蜘蛛冲出巢穴攻击你。而如果你攻击了这些蜘蛛，好家伙！几乎整个巢穴的蜘蛛都会冲出来“欢迎”你，其中也包括非常危险的跳蛛。幸运的是，所有小蜘蛛都能被兔子陷阱捕获，所以，要想安全单挑一个高级巢穴，你只要准备 6 个以上的兔子陷阱即可。另外，出生地靠近湖泊的朋友或许会想当然地去打青蛙腿的主意，不幸的是，目前版本的青蛙也和蜘蛛一个德性，殴打一只就会引来湖泊里的一大家子，如果你没有神级走位的话，还是用兔子陷阱这一小动物秒杀神器吧。换句话说，平时你得注意收集小树枝和稻草，好制造出满满一背包的陷阱。



“田鸡”现在也会组队打人了

其实在游戏中第一个冬天到来之前，大部分需要看这篇攻略的朋友就会被饿死或者被怪物捅死，略微悲惨一点的则会被自己吓死，但是如果你成功地活到了冬天，那么你需要的就不止两把粗又硬的武器了……首先，冬天食物贫乏，最安全省心的就是打鸟过日子，那你就得有把回旋镖吧？冬天天气冷，外出得做好防寒的准备，你总不能每天缩在火堆旁边不动弹了吧？那么防寒的兔耳帽或者冬帽至少得来一顶吧？烤火石也一定要备一个。之前辛苦忙乎一季了，你不能连把趁手的远程武器也没有吧？冬天夜长，怪兽在荒凉的平原上四处游荡可是很危险的，火焰吹箭或者冰杖你至少得有一个吧？



为了过冬，你得有个像样的营地

或许一些朋友还处在被回旋镖打脸的状态中，这里给出一个小窍门，回旋镖返回时可以不用鼠标左键去接，只需要快速敲击空格键就能让它回到你的手中。

关于生活

《饥荒》的生活道具繁复且杂乱，要储备、制造哪些道具其实只要顺着两个思路去考虑：一是解决温饱、二是提升科技。



有足够多的兔子陷阱就不怕蜘蛛群

温饱说来容易，相信任何一个接触本作的新手不至于头一天就饿毙路旁，运气好的甚至一个礼拜才会遇上食物危机，但是超过一礼拜之后呢？食物需求量开始增加，可以食用的植物被大量采摘尚未恢复生长，动物中只有兔子可以勉强欺负下，但是耗时费力，可持续循环的食物消耗体系还未建立你的人物就饿死荒原读条算经验了。因此，较为理智的做法就是加入我大素食神教！从此皈依我佛一心向善……错了！开局捉几只兔子后就大量采集浆果度日，同时第一要务就是找寻猪村，因为地图分布是有规律的：蜘蛛巢穴必定在猪村附近的树林里，因此找到猪村就找到了蜘蛛巢穴，也就找到了第一条可持续循环的食物链！

1. 把兔子宰掉。
2. 把兔子肉交给二师兄。
3. 让二师兄跟着你去打蜘蛛，打掉大量的蜘蛛，获得很多很多不能吃的怪物肉和其他原料。
4. 把猪带回猪村，拿怪物肉把猪催狂化，狂化猪被干掉后，掉落可以吃的猪肉和可用的猪皮。
5. 第二天继续用怪物肉引诱两只猪跟着你去打蜘蛛。

同时，猪村附近的树木可以趁着有帮手时大量砍伐，收集原木和松果，最后收集的差不多时砍出一条隔火带，放火烧林，收集一批煤炭和灰尘留待后用。

关于过冬

综上所述，游戏开局必需的几样道具如下：基本的战斗套装、大量的浆果和几只兔子、初期防止精神值下降的花环、砍树要用到的斧头以及制作斧头的原材料和一只应急放火用的火把。而当你解决了最基础的温饱问题，我们就可以开始讨论一些崇高的话题了，比如打打小怪兽，做点回锅肉什么的……在科技方面，除去三级科技仪器外，必需物品其实并不多。



没造避雷针，易燃物都被劈成灰啦！

但如果你想要一个温暖舒适的基地来让你安稳渡过即将到来的冬天，那就有很多东西得准备了，包括：你需要大量的石头来制作保护自己的石墙，一个石制的火堆和用来料理食物的大锅；你需要一个能够反复使用的帐篷；你的基地得有多个避雷针防止天降怒火；你要制造防备猎犬偷袭的陷阱；你最好制造一些农田来种点农产品以及用来制造生产工具的大量原材料。



好像食品加工机的下蛋小鸟

等到冬天冰雪封地的时候，鸟类就是你最主要的肉类来源，光是每天打不够，你还得准备几只活的给你下蛋吧？那就需要捕鸟的夹子，抓到以后要找地方养起来吧？你还得给备上几个养鸟的笼子；煤炭可以补足每天火堆的燃烧量，同时前面收集的松果也可以反复栽种砍伐获得源源不断的木材和新的松果作为燃料和建材来源。

新版本的冰箱要用到齿轮来制造，而齿轮只有 2 个获得途径，挖坟或者击败守卫恶魔机器的发条主角、发条骑士。值得一提的是，无论你选择什么途径来获得齿轮，也无论你的武力值有多高，都无法避免在获得齿轮的同时丧失大量的精神值。所以，新版能下蛋的小鸟就是一个解决食物腐败问题的关键了。要注意的是，养在鸟笼里的小鸟只有在吃到煮熟的肉类或蛋类才会下蛋，它们拒不接受生蛋和生肉。



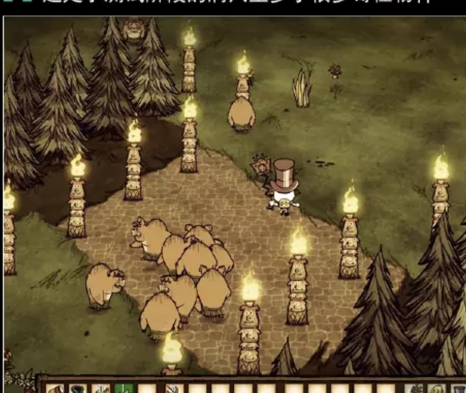
为了造冰箱就要打这类怪物

生物应对篇

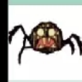
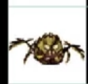
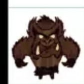
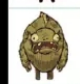
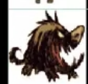
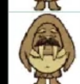
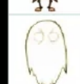
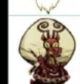
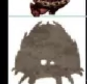
《饥荒》目前已经有了数十种生物，其中不乏主动攻击的怪物、中立生物以及血厚、心黑、攻击高的小 BOSS，这里就以表格的形式为大家罗列出目前出现在游戏中的各式生物，（因为“洞穴”尚处在测试阶段，新出的洞穴生物这里暂且不提），并给出它们的应对策略。

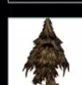
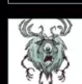


还处于测试阶段的洞穴里多了很多奇怪物种



在图腾火炬旁重生的猪人守卫者

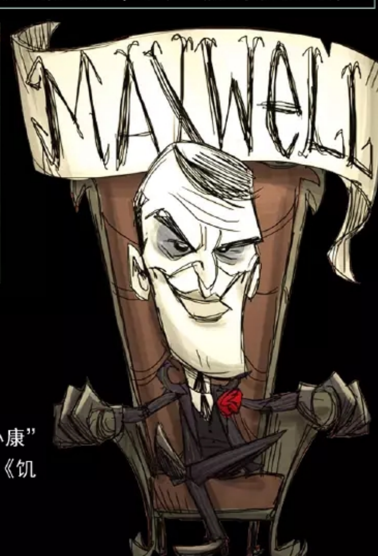
怪　物		
	普通蜘蛛	靠近任何蜘蛛巢穴就会主动扑出来的玩意儿，有猪在身边时用猪挡，没有猪时就自己勇敢地站上前去对撸吧（也可以在你和蜘蛛间放下兔子陷阱秒杀之）！
	跳跳蜘蛛	巢穴升级方会出现的物种，跳的很远，比普通蜘蛛的战斗力要高出不少，处理方式同上。
	狂化猪人	刷猪皮的好选择，处于转化阶段时你就可以攻击，武器好的话，可以在其完成转化的同时击杀它。
	鱼人	出没于沼泽，会主动攻击任何闯入领地的生物。如果你攻击它，就会引出鱼人小屋里的家属，杀了它们则会掉落鱼和蛙腿。
	猎狗	随着生存天数的增加，会在玩家附近刷新，把它们引到群居生物（比如牛）附近就可以将其轻松收割。
	火狗	出现和应对方法同上，注意火狗会时不时弄出一团火，所以尽量远离作物和树木，以防火灾造成不可挽回的损失。
	冰狗	出现和应对方法同上，而且没有引发火灾的危险。
	触手	沼泽地的生物，会从地下突然钻出来攻击你，靠近触手时会有音效和地面突起，可以提前规避。
	海象父亲	能远距离进行吹箭攻击，极其难缠。建议用回旋镖、吹箭来和其战斗，或者用冰杖冻住它近身肉搏，此外，你也可以在其走位路线上设置一些陷阱。
	海象少年	只会放狗，毫无用处的熊孩子，留着它可以每天刷狗牙。
	发条木马	恶魔机器旁出没，很好解决，和普通蜘蛛一个档次的货色。
	发条主教	可以远距离攻击你，穿上全套装备的话没有你想像中那么疼，有猪在身边时就更好办，轻松干翻。
	鬼魂	挖坟时有几率出现，移动速度缓慢，站着对撸就行，生命值不够跑开也行。
	小偷	杀戮小动物积攒怨气而引来的怪物，死亡有几率掉落大格包包，跑的挺快，要准备好远程武器。
	影怪	精神值过低时出现的怪物，装备好就上去对撸，装备不好就点火睡觉……

小 BOSS		
	蜘蛛女王	生命：1250　攻击：80　攻击范围：5　步行速度：1.75
从三层蜘蛛巢进化而来，最多的时候身边会有 16 个小怪，可以说是非常恐怖的蜘蛛军团了，同时你还要考虑其他巢穴里的普通蜘蛛和跳跳蜘蛛。单凭你自己想搞定它，几乎是不可能的事情，目前最有效的方法还是把它引进牛群。另外，放火烧女王其实也是很有效的一招，但是掉落的原材料也会随之化为灰烬。		
	树精	生命 :1400/2000/2500　攻击 :35/50/62　攻击范围 2.1/3/3.75 步行速度 :1.05/1.5/1.875
由于过度砍伐树木而从愤怒中崛起的树人，高血量、高攻击，不穿护甲被摸一下非死即伤，但致命弱点在于移动缓慢，攻击速度缓慢，总之什么都是慢，放火烧有效但扣血很缓慢，而且烧死就无法获得珍贵的原料——活木材，因此，打两下就跑，掌握好节奏后可以风筝死他，又或者可以带上一群猪来群殴。		
	独眼巨鹿	生命：2000　攻击 :50　攻击范围 :8　步行速度 :3
只会在冬天出没，征兆就是剧烈的震动和超分贝的惨叫声，可以欺负他腿短，用风筝战术慢慢耗，但是巨鹿的攻击范围很大，风筝时要注意跑开的距离，掉落出的眼球吃下后可以回复海量的生命值和饥饿值。		

中立生物	
蜜蜂	主动攻击才会还手的萌物，掉落蜂蜜啥的，想自产蜂房就得用捕虫网去抓，在蜂巢附近被网时，蜂巢会派出杀人蜂，同时附近的普通蜜蜂也会攻击你。
青蛙	田鸡腿的来源之一，新版青蛙在被攻击后会招来一堆青蛙帮手，一边揍你一边让你丢物品。
杀人蜂	出现后就会主动攻击你，戴上蜂帽就可以无视它们了。
猪人守卫者	会攻击靠近的生物，而且它们不吃你给的任何东西。
猪人	游戏中最任劳任怨同时还毫无怨言奉献一身宝贝给你的家伙，给他点荤的，他就会卖身卖肾地帮你干活抗怪，给他点素的，他则会给你一坨翔。
牦牛	庞大的数目让它们可以帮你解决所有你解决不掉的怪物，同时粪便可以捡来施肥，夜里可以用刮胡刀来刮牛毛，不过，你得小心它们的傲娇时段，期间屁股会发红，同时主动攻击你。
夏季大象	地图上经常会有奇怪的土堆，拨开后就会发现这货的脚印，总是单独行动，看见这货就和看见四五块大肉一样没区别。
冬季大象	出现方式同上，但是会掉落可以制造冬衣的皮毛。
高鸟	巨大独眼无翅鸵鸟，常年在矿区游荡，只要你靠近它的巢穴或者离它太近就会启动红眼攻击模式。
鸟	有两种颜色的鸟，一种红色一种蓝色，夏天只有红色的愤怒小鸟，到了冬天时会出现蓝色的那种，杀死有几率掉落不同色的羽毛。
乌鸦	会拉出种子，捕鸟器一样可以抓，冬季食谱第二名。杀死有几率掉落黑羽毛。
蝴蝶	和蜜蜂抢花的存在，捉住可以种花、可以烹饪，还可以生吃。
兔子	出现在草原，是胡萝卜中毒症深度患者，可配合兔子陷阱捕捉，杀死时还会发出凄厉的惨叫。
狗箱	一个会移动的箱子，如果捡到眼睛魔棒就会出现并跟随你，相当于一个随身移动的储存箱。
火鸡	摘浆果时有几率出现的超贱生物，会自己跑去吃光视野里的所有果实，连兔笼子里的胡萝卜都不放过！换上回旋镖揍它就是了。
猪王	只在猪村里才会出现的无敌生物，不受任何攻击，也不会攻击任何生物……可以拿肉和挖坟得来的玩具跟它换金子。
曼德拉草	夜晚可以拔出来变成伙伴，白天拔出来会跳舞，然后就这么死掉，烹饪和食用会催眠包括你在内的所有生物，之后就进入到下个时间段（如果当时是深夜，就会进入第二天），吃了它能回复大量生命。



海象父子



全新的第八角色

现在，想必这个蛮荒世界已经不能阻止你奔“小康”了。最后你要做的就是挑个合适的“化身”来享受在《饥荒》中独步天下的乐趣。

说到这一点，游戏到目前为止已经开放了 8 个角色。包括：每隔 4/9/16 天会养胡子的威尔逊、能足下生火的薇萝、生来就解锁一级科技的薇琪伯顿女士、从来不用担心馊饭的机器人等 7 个让人熟悉的面孔。值得一提的是，最新开放的第 8 个角色——韦斯维尔。



冒险模式得在生存模式下找到这个机器开启



不断拼完恶魔机器进入下个冒险世界



束缚在王座上的韦斯维尔

韦斯维尔的特色就是天身佩戴梦魇刀和梦魇甲，而且生来行动敏捷（精神值恢复的很快）。但是他的生命值比一般角色都要低。另外，这个英雄无法通过经验值来解锁，你只有打通探险模式（共 5 个世界），才能在最后的王座上找到并释放韦斯维尔这个角色。整个冒险旅途会经过永冻世界、永夜世界等诡异大陆，是否能顺利释放韦斯维尔可不容易。



冒险模式下解锁恶魔机器要用到的魔杖



王牌对零纪元V

若轮近期关注度较高的网游，有两款“零”字开头的新锐网游不容忽视。一款则是深圳万游引力旗下的魔幻网游《零纪元》，目前处于不删档测试阶段；另一款是由盛大自主研发的“创世”网游《零世界》，目前正处于封测阶段。或许是因为都以“零”字开头，不断有玩家询问小编：《零纪元》与《零世界》哪个好玩一些？正所谓“一千个人眼中有一千个哈姆雷特”，笔者不敢妄自给出结论。若想知晓答案，不妨让《零纪元》与《零世界》“较量”一番，看看究竟是谁更胜一筹。

第一回合：拼题材

在选择网游时，游戏题材往往被一些玩家在不经意间给忽略掉。实际上，游戏题材就像一个故事大纲，主导游戏整体运行方向，也在细节上影响玩法设计。一款题材苍白或粗制滥造的网游，注定可玩性不高。那么，《零纪元》与《零世界》的题材如何呢？

零纪元：想像力无限的神奇世界

《零纪元》为架空题材，游戏以灾难过后的新世界为背景，为玩家呈现了一个科技与魔幻共存的幻想世界。造型夸张的建筑物、漂浮在空中的巨型船只、形态各异的机器人、种类丰富的战争科技……玩家将从中领略到想像力无限的蒸汽朋克文化。



奇幻的“蒸汽朋克”世界

零世界：前所未有的“母子世界”

《零世界》同样为架空题材，游戏围绕“世界之树”进行，向玩家展示了神奇的神奇了“母子世界”。母世界中的世界树承载了真神神力，是整个世界核心，可以“一生万物”，造就无数子世界。不过，因为邪物大举入侵，世界树神力受损，逐渐枯萎。为避免万物毁灭，玩家必须彻底铲除母世界中的魑魅魍魉，令世界树恢复神力。作为回报，世界树将会赋予玩家创造子世界的权力。



创造属于自己的美丽新世界

比拼结果：《零世界》胜！双方均选用了时下流行的架空题材，都拥有极为丰富的想像力，为玩家塑造出两个风格迥异的神奇世界。相比之下，《零世界》的“母子世界”前所未有，稍胜一筹。

第二回合：拼画面

如今这年头，没有一副好“面孔”都不好意思称自己是网游。游戏画面带给玩家最直观的感受，因而成为玩家选择网游的重要依据。《零纪元》与《零世界》谁更“漂亮”一些呢？

零纪元：细腻真实的治愈系画面

《零纪元》虽是2.5D网游，但在画面上却拥有不逊于3D游戏的细腻感与真实感。游戏画风清爽明朗，令玩家眼前一亮，对某些受伤的玩家带有“治愈”效果。置身于科幻世界，遥望天空中漂浮的飞艇、望着



王牌S零世界

编：Samtown 美：grass

远方疾驰而来的火车、再看看从身边擦肩而过的机器人，笔者仿佛进入了“新工业革命”时代。



机器人你好，机器人再见！

零世界：中国风浓郁的动态画面

《零世界》的画面表现艳丽且充满真实感。玩家可以在巍峨耸立的群山下、在飞流直下的瀑布前、在绿树成荫的小道上感受电影级画面效果带来的视觉冲击。这些景物即便是放大10倍也不会显得模糊，贴图精致程度可见一斑。同时，游戏对动态场景的刻画相当不错。植物随风摆动、河水潺潺流动、太阳光线也会随着时间的推移发生变化。玩家在观察水中的景物时，还会感受到折射效果。《零世界》的中国风十分浓郁，大到山川河流、城池要塞，小到花草树木、角色造型，都含有丰富的古中国元素。真实的场景渲染与浓郁的中国风相互映衬，营造出一个高度拟真的大千世界。



好美的画面

比拼结果：《零纪元》胜出，相比泛滥的全3D的画面，暗黑系的2.5D或许更能吸引玩家的眼球，而且2.5D对电脑主机显卡配置的要求也比较低。

第三回合：拼音乐

除了画面，音乐音效也是游戏营造真实世界的必备元素。《零世界》与《零纪元》在这方面可谓各具特色。

零纪元：充满异域风情的野性音乐

《零纪元》背景音乐融入了大量土著原声和民族乐器，力求表现出一个原生态的土著部落，大量的土著风情，诡异又充满了野性。游戏副本音乐颇有特色，带起伏的旋律，起时是战斗的紧张感，伏时是未知危险在靠近的感觉。游戏音效颇为不错，玩家在野外场景能够听到各种鸟鸣声，战斗时也会发出相应的音效。譬如魔法师的冰系魔法释放时，会发出冰块碎裂的声响，击中目标之后，又会出现一个打击音效，整体代入感极强。



置身在鸟语花香的世界中，心情特别舒畅

零世界：惟妙惟肖的音乐效果

《零世界》中每个场景都配备了相应的背景音乐，玩家们可以尽情欣赏富含传统元素的古曲。玩家在挑战精英级野怪时，背景音乐还会加快节奏，营造出紧张、刺激的战斗氛围。游戏中的音效设计得惟妙惟肖，令人印象深刻。比如玩家走向远处的河流，水流声会随着玩家的接近由小变大，感觉十分真实；又如，当我们从高处跳入水中时候，会听到击水起浪的音效；此外，玩家在攻击对手时，发出的打击音效相当给力，有一种拳拳到肉的畅快感。



《零世界》的打击音效相当给力

比拼结果：平分秋色

第四回合：拼职业

作为游戏重要构成元素，职业体系对技能系统、副本 PK 等后续玩法影响极大。一个好的职业体系，将会给玩家带来丰富的游戏体验。

零纪元：八大职业个性鲜明

初入《零纪元》，有四大职业供玩家挑选，分别为战士、法师、枪手和祭司。每个职业都有两种转职方向，角色达到 59 级即可转职。战士可以转职为守护者与征服者，法师可以转职为炼魂师与聚能者，枪手可以转职为猎杀者与毁灭者，祭师可以转职为圣佑者与驭雷师。因此，《零纪元》实际上有八种职业，每种职业个性鲜明，成长之路截然不同。



角色众多，你喜欢哪一个？

零世界：四大门派八大分支

《零世界》中拥有禅宗、冥宗、道宗、艺宗四大门派。各门派根据使用武器的不同分为两种职业，禅宗旗下为金刚与伏魔，冥宗旗下为幽冥与血河，道宗旗下为真武与符法，艺宗旗下为锦绣与璇玑。八种职业各具特色，玩家可以专修一派，也可更换武器改修本门另一职业。



创建美女角色

比拼结果：平分秋色

第五回合：拼技能

技能系统是网游的核心玩法之一，在很大程度上影响着玩家们的游戏生活。技能系统不给力的网游，其可玩性也会大幅降低。

零纪元：独一无二的技能符文系统

《零纪元》同样拥有丰富的技能元素，而且武学招式带有天马行空的幻想风格，令人大爱。玩家们在达到相应的等级后，即可耗费金钱学习新的战斗技能。另外，当玩家乘坐采矿车、机械兽等战斗工具时，会立即拥有相应的战斗技能，战斗乐趣也随之提升。技能符文系统是《零纪元》独一无二的特色玩法。游戏中初始设定的各个战斗技能并不是一成不变，只要历练到一定等级，玩家便可以在原职业技能基础上创造出新的技能，即自创技能；而自创技能的关键道具，便是这技能符文。不同的技能符文蕴含着不同的属性，玩家可以用技能符文进行多样化搭配，创造出各种全新战技，获得无与伦比的战斗体验。据不完全统计，在技能符文的作用下，玩家最多能自创出千余种战斗技。



操控机器人战斗

生活技能方面，玩家可以学习采集、锻造、分解、附魔等生活技能。其中的“分解”与“附魔”是一大亮点，分解可以让被淘汰的装备发挥余热；附魔则可以大幅度提升装备属性。



生活技能之附魔

零世界：妙趣横生的生活技能

《零世界》的战斗技能十分丰富，不仅拥有数百种蕴含武侠文化的武学招式，还推出了轻功玩法。玩家们可以依靠轻功系统登高望远，比如登上扬州城楼最高点，眺望远处美景。学习战斗技能，会耗费一定经验与金钱，还需要玩家拥有武学点（升级后可获得）。


施展轻功，飞檐走壁


《零世界》生活技能栏

生活技能是《零世界》的特色玩法之一，包含包括采矿锻造、缝纫编织、采药炼丹、工艺提炼等内容。与其他网游千篇一律的生活技能不同，《零世界》中的生活技能除了制造装备、食物、药品外，还能制造出许多有趣的玩意儿。比如锻造技能可以制造出尖刺陷阱、飞刀陷阱等战斗辅助品；缝纫技能可以制造军用帐篷等补给品，也可以制造短暂时间内改变外形的趣味服装；工艺提炼技能可以将灵气注入机关兽体内，让机关兽成为有生命的坐骑，还可以制造木鸢、爆竹等各种小玩意，辅助战斗。

比拼结果：《零纪元》胜。虽然《零世界》的生活技能与轻功系统很给力，但《零纪元》独一无二的符文系统显然更胜一筹。

第六回合：拼宠物

不知何时起，宠物系统成为衡量一款网游玩法丰富与否的重要标准。不过，许多网游千篇一律的宠物元素令玩家不胜其烦。好在《零纪元》与《零世界》还做得不错。

零纪元：百变精灵震慑强敌


这是虾米坐骑啊？

与众多 RPG 网游一样，《零纪元》也推出了传统的宠物玩法，即驯服一只动物，不断强化它的战力，协助自己战斗。此玩法没有新意，无需累述。值得一提的是《零纪元》独有的精灵玩法。精灵是玩家身边另一位可靠的“伙伴”。战斗中，玩家可以与蕴含强大能量的精灵合体。合体后，埋藏在灵魂深处的恐怖力量会随之觉醒，玩家将会幻化成外造型百变的精灵，短暂拥有群体无敌、瞬间移动、范围秒杀等超强战技，让对手在绝对实力的威慑下崩溃。此外，跟随玩家的各类机械坐骑也带有强力战技，可以看作是一种特殊的“宠物”。


《零纪元》雷精灵变身！

零世界：幻化武魂克敌制胜

《零世界》并没有传统意义上的宠物，但却推出了颇有仙侠神韵的武魂系统。玩家加入门派完成主线任务后，可以获得门派武魂，每个门派都有自己独特的武魂造型；更多的武魂来自于野外场景。武魂分为神仙、妖魔、精怪、机关、生物等多种，不同类型的武魂身怀的战技也不同。玩家们在获得武魂后，可以让武魂附在角色身上，增加角色战力。危急时刻，角色还可以变幻成附体武魂的形象，施展出武魂专属技能，给予对手致命一击，扭转战局。不过，游戏角色幻化为武魂后，会消耗武魂自身的能量；当能量耗尽，武魂形态便会消失。待武魂能量恢复后，玩家才能再次施展幻化技。此外，《武魂》坐骑系统在提升玩家移动速度的同时，也会提升骑乘者的属性能力。


《零世界》霸气蝎子坐骑


幻化为武魂战斗

比拼结果：《零纪元》胜。《零世界》的武魂系统设计得十分出色，但《零纪元》宠物系统更为丰富，精灵与机械坐骑都能带给玩家全新体验。

第七回合：拼升级

当今社会竞争激烈，人们玩游戏是为了缓解压力，调节心情。如果一款游戏的升级之路枯燥乏味，那它必将被玩家所抛弃。为了避免这样的厄运，《零世界》与《零纪元》的研发团队绞尽脑汁，分别从不同角度入手，给玩家带来畅快的升级之旅。

零纪元：将升级变成一种乐趣

让升级变成一种乐趣，是《零纪元》传达给玩家的理念。初入游戏，玩家跟随主线任务即可飞速提升等级。修炼中期，主线任务中会穿插各种副本任务，玩家可以单枪匹马闯入副本，在体验战斗乐趣的同时，快速升级。修炼后期，每日数十种经验活动、副本虚席以待，玩家既能享受升级带来的快感，又能获得极品装备与巨额金钱。与《零世界》类似，《零纪元》也添加了“与 NPC 互动”元素。比如，玩家会接到一个“审讯问话”的任务，询问的目标非常狡猾，玩家必须想尽办法，甚至动用绑架、拷问等非常规手段，获得自己想要的讯息。



升级过程中的趣味挖宝任务

此外，因为游戏带有“幻想科技”的烙印，所以玩家在某些副本中，将享受变身为强悍精灵、乘坐霸气战斗器械带来的快感。譬如雷神精灵，玩家可以将它作为坐骑，操纵其释放威力极强、效果绚丽的火炮攻击。这种乐趣是以往从未体验过的。



在竞技场大杀四方

零世界：使命感与好奇心“保鲜”升级之路

世界树是《零世界》的特色系统，玩家在升级过程中完成的任务、获得的道具都与世界树有关。作为正义一方代表的玩家，必须想方设法净化被侵蚀的世界树之根，使主神的意识恢复。在玩家净化树根的同时，玩家自身也会得到主神的奖励。当树根被完全解封后，整个服务器的玩家都会得到主神的赐予；同时，玩家创造的子世界也会随着主神的苏醒与母世界相连，可以邀请其他玩家入驻其中。



在副本中战斗

由此可见，世界树系统是《零世界》游戏中一个重要的引导系统，以开启一页页新的篇章的方式向玩家指引整个游戏的方向和使命。整个过程中，因为使命感与好奇心的存在，再加上数十种升级副本、活动的陪伴，玩家并不会觉得枯燥乏味。此外，值得一提的是：《零世界》对于升级任务的设计也颇有新意。譬如“招募壮丁入伍”的任务，玩家们必须倾听各个壮丁的愿望，有针对性地采用送钱、升官、捆绑等方式。若选用的方式错误，人家缺钱你却要捆绑对方，就会遭到壮丁的拼死反抗。类似这样的任务在游戏中比比皆是，与 NPC 灵活互动的玩法，极大地增强了练级过程中的趣味性。



有趣的“招募士兵”任务

比拼结果： 平分秋色

第八回合：比拼核心玩法

一款优秀的网游，绝对会有令人印象深刻的核心玩法。《零纪元》的核心玩法是“无处不在的机械元素”与“独创的技能符文系统”（上文中已有叙述）；《零世界》的核心玩法则是“创造世界”。

零纪元：无处不在的机械元素

作为一款“史诗级科技魔幻”网游，《零纪元》包含的机械元素相当丰富，堪称所有网游之最。如果你以为机械坐骑、交通工具、大街上来来往往的机器人就是全部机械元素，那就大错特错了。其实那些只不过是开胃小菜。当玩家加入公会后，就会见识机械力量真正的实力。只要公会资源充足，玩家就可以建造各种战争器械，小到手榴弹、炸药包，大到火炮、坦克、飞行器，只有你想不到的，没有造不了的。公会会长们可以凭此建立起一支精锐的机械兵团，在据点、城市战役中海陆空齐头并进，上演一场盛况空前的幻想之战。



机械虎，开炮！

此外，为了方便“上班族”玩家及时了解游戏动态，《零纪元》推出了“离线聊天”系统，玩家无需进入游戏，即可与游戏中的好友聊天，并了解各个聊天频道的信息。



强大的公会科技什么都能建造

零世界：我的世界由我创造

《零世界》是一款由玩家创造世界的创世网游。游戏中分为母、子两个世界，母世界是像传统 RPG 一样的去进行角色扮演，期间获得的一些奖励可以丰富子世界的建设。子世界由玩家创建，玩家可以自由编辑子世界的场景，对建筑、人物、装饰物、树木植被等素材进行堆砌和调整。创建子世界需要的素材源自母世界，需要玩家自行寻找。玩家可以在子世界内设定各种趣味玩法，植入 NPC 并编辑对话内容，将其打造为个人色彩极为鲜明的专属“副本”，供其他玩家挑战。笔者游览过多位玩家的子世界，其中有位玩家的“无限恐怖”世界给我留下了深刻印象。



玩家自行设计怪物 NPC

这位玩家将某部知名网络小说的元素融入了子世界，创造出独一无二的“无限恐怖”副本，挑战者经历“生化危机”、“咒怨”、“猛鬼街”等多个场景，与未知的恐怖较量，确保自己不会被邪恶吞噬。在笔者看来，这位玩家完全可以去应聘游戏策划。



在“无限恐怖”的世界里挣扎

依此类推，只要玩家有心，就能不断创造出非凡的个人世界。无论是金、古、梁的武侠小说元素，还是《指环王》、《哈利波特》等西方玄幻元素，抑或是《纵横四海》、《警察故事》等现代战争元素，都可以融入子世界中，供玩家打造出绝不雷同的个性副本。除了“创世界”，《零世界》中的境界玩法也颇有特色。玩家在不断历练的过程中，会获得修炼值，当修炼者积累到一定阶段，就能助玩家突破武学束缚，领悟新的境界系统。随着玩家获得的修炼值越来越多，境界等级也会越来越高。境界等级影响玩家的命中率、会心率、格挡率、闪避率等重要属性，高境界的侠士可以凝水成冰，杀敌于千里之外。



境界升级了

比拼结果：《零世界》胜。尽管《零纪元》的符文系统与机械元素令人回味无穷，但《零世界》的“创世”魅力无人能敌。

经过一番激烈的“较量”，《零世界》与《零纪元》两款游戏在品质上难较上下，不分伯仲。二者虽然风格迥异，但都有着“追求精品”的开发理念，因而成为了各自领域的王牌。但《零纪元》目前已经进入开放测试阶段，玩家大量涌入，游戏运营相当稳定，可谓是占据了天时地利人和，而《零世界》也将在暑期进入内测环节，不过我们相信在盛大的强大平台和团队的支持下，他们也能后来居上。最关键的是，这两款游戏都是国内自主研发的精品网游，我们希望这样的大作良品将来能越来越多，也预示着我国网游研发运营水准的不断提高。读者朋友们可以先行注册《零纪元》体验，并耐心等待《零世界》的公测，总之，两款游戏绝对不会令你们失望。



编：Samtown　美：grass

新周年 热血传奇 网络游戏
大头贴十连拍

游戏类型	2D 魔幻角色扮演
运营公司	盛大网络
官方网站	mir2.sdo.com
目前状态	年度新版本即将发布

如果我有一千万个元宝，我敢用它们来打个赌——爱玩《传奇》的，九成以上肯定不爱拍大头贴。甚至我怀疑，究竟有多少满嘴烟味、喉咙沙哑的传奇老爷们曾经拍过大头贴。像我，哪怕女友拿把屠龙架我脖子上，我都不屑对着这么个机器搔首弄姿。的确，从《传奇》那 256 色 800*600 解析度如同渣一样的画面，到一言不合拔刀相向的游戏方式，和经常卖卖萌，偶尔小清新的“大头贴”风格，是那么的格格不入。



但万事都无绝对，游戏在变，我们也在变。今天，对于大头贴我心中已经不再那么的厌恶。三十好几的我，当然仍旧不会去拍那些大头贴，但我却非常享受看着那些娇娇嫩嫩的 90 后妹子在机器前展现青春，或是在某个深夜，偷偷地上微博、人人一遍又一遍地浏览那些软妹子的大头贴照。



是的，我仍旧爱着粗犷的传奇，但我爱上了娇俏的大头贴（单指 90 后软妹子）。那么，如果给《传奇》照上几张大头贴，会是怎生一番光景？且看《传奇》“大”头贴。



POSE 1 大意外

2001 年 9 月，韩国网游《传奇》（mir2）通过盛大的代理运营，终于在中国内地正式公开测试，从而与广大中国玩家见面。在此之前，早如网络创世纪，以及后来的石器时代、龙族都取得了运营商意料之外的成功。但它们的成功，和自 2001 年 9 月 28 日《传奇》掀起的那股风暴相比，简直是小巫见大巫。



对于这样的局面，最感意外的恐怕非陈天桥莫属了。不管现在媒体和商界如何评论这样一位对中国互联网影响颇深的商人，但在那时，我想他就如同万千创业者一样。在经历了卡通和社区创业的失败后，提溜着已经所剩无几的资金，孤驻一掷地进入到网游这个看上去还不错的行



业。《传奇》上线后所发生的一切，大大出乎了他的意料。仅仅花了两个月的时间，最高同时在线人数就轻松突破了30万大关，并且迅速进入商业化阶段。看着财务数据日进斗金，这位来自浙江的年轻人心里是兴奋多一点，还是怀疑多一分，亦或是已经默默勾勒起自己互动娱乐帝国的蓝图了呢？

POSE 2 大成功

30万在线，还远远不是个头。40万、50万、60万……最终，在2002年，《传奇》的在高在线人数超过了75万，日登陆IP接近400万，而活跃用户则超过千万。这样的数据在今天看来或许不那么触目惊心，但要知道那年年底中国网民总数才5000万，入网电脑2900万台。





那时我们游戏玩家，当然无暇顾及这些单调的数据。5个网民里必然有1个玩《传奇》，3台电脑里至少有一台装了《传奇》，这样的情况，我们所能最直观感受到的是游戏里开区即满，人比怪多，一步三卡，外加盛大天天道歉——所有玩家，快乐着，也痛苦着。

当年，《传奇》毫无意外地包揽了中国网游所有的奖项，但任谁也想不到，如此巨大的成功之下竟然酝酿着《传奇》12年历史中所面临的最大危机。



POSE 3 大难关

2002年底，网上曝光出《传奇》所有权公司Wemade以及Actoz因为《传奇》在大陆地区运营收入分成问题，而与盛大爆发矛盾。矛盾迅速升温，并最终对簿公堂。

同时，在此期间内Wemade、Actoz将《传奇》后继之作《传奇3》的大陆地区出版运营权，授予了当时一家新兴的网游公司——光通。并且扬言将收回《传奇》版权，以及所有用户资料。为了应对韩方的公式，盛大则加紧研发《传奇世界》，并在2003年中，推出了这款在当时看来与《传奇》相似度非常刚的网游。





且不管盛大、Wemade、Actoz和光通之间的纠葛，那段时间对玩家来说，也是段心灵上的折磨。很多人担心在这场商业纠纷后，自己的账号，自己所有的努力都将付诸流水。因为这样的原因有的人选择《传奇3》或是《传奇世界》，而更多的人，则怀着忐忑的心情留了下来。

咱中国人都知道，这官司一打起来就没完没了。也好在了这样，这场商业纠纷始终没有真正影响到我们玩家的利益，并且最后在盛大收购了大量 Actoz 股份后，以怪异的方式做了个了结。

POSE 4 大洗盘

在纷纷扰扰中，时间进入了 2004 年。不得不承认，即使选择继续坚持的《传奇》玩家依然热情不减，但经历了版权之争后，《传奇》已经难以像往日那样一家独大。无论是光通的《传奇 3》，还是自家小兄弟《传奇世界》，都分流了不少传奇玩家。



与此同时，一股 3D 网游的潮流悄然兴起，唯美的《天堂 2》、大尺寸的《A3》，让中国玩家眼前一亮。而《魔兽世界》更是聚焦了太多的目光，登陆中国内地已进入倒计时阶段。





中国网游开始进入群雄逐鹿的阶段，大洗盘难以避免。媒体对《传奇》不再看好，而新生代的玩家对其更是报以“泡菜游戏”、“古董游戏”等冷嘲热讽。只有那些老玩家，仍旧“我自己喜欢就成！”的方式捍卫着自己的最爱。

POSE 5 大变革

面对这样的形势，盛大做出了变革。在 2005 年底，《传奇》宣布停止时间收费的模式，转而以游戏免费，道具收费的全新模式运营。



在之前的几年里，中国互联网的绝大多数服务都以免费的方式提供。而网游时间收费，虽然提供了一种稳定的赢利模式，但玩家要求免费的声音却时有所问。还记得那时很多游戏公测阶段人气旺盛，可一进入收费商业化阶段后，玩家便毫无牵挂地转战其他尚在公测的免费游戏。





盛大的这一变革，不管是出于无奈，还是勇敢，但从实际效果来看却好的出奇。他们不仅获得了良好的玩家口碑，同时《传奇》的账面收入也节节攀高。

POSE 6 大老板

我们一直希望能够尝到免费的午餐。而在得知玩《传奇》不用再买点卡后，我们也着实高兴可一阵子。但是，渐渐地却发现，随着游戏收

费模式的改变，《传奇》的本质也在改变。以前，游戏里让我们崇拜的等级高、装备牛的大侠们，他们靠的是通宵达旦地练级守 BOSS，而现在游戏里让人趋之若鹜的，却是那些所谓的大老板们。收费与免费，我们玩家究竟是得还是失？或许得失之间已经没有那么明确的界限。



POSE 7 大家庭

是啊，这几年来《传奇》变得太快——以前的《传奇》40 多级就足以横行天下，而现在等级 999 心法 999 也并非难事，以前伴着我们闯荡玛法的是兄弟朋友，现在是宝宝英雄……为了怀旧，为了复古，盛大又陆续推出了《传奇外传》、《传奇归来》、《传奇续章》，而在获得了《传奇 3》的运营权后，终于让《传奇》系的网游组成了一个大家庭。这些续作或无英雄，或无内功，或标榜消费封顶，试图努力地帮我们寻回昔日的感觉，但有的东西失去了便再也找不回来了。



POSE 8 大灾变

难道我们穿越到了山口山？当然不是。《传奇》在免费后也并非只想着更新一件件装备，几年中也的确仍旧有着不少让人激动人心的时刻。在十周年之际，那场轰动一时的“沙巴克消失”事件，便让不少玩家至今仍记忆犹新。当日，狂风骤起，黄沙漫天。“沙巴克”这座网游第一名城也慢慢尘封在了盟重沙漠的黄土之下。



POSE 9 大场面

此外，《传奇》十一周年时候举行“公会大阅兵”同样让人热血沸腾。众多行会成员们，穿着统一的服装。他们有的穿起了充满怀旧感的布衣，有的则穿上了游戏最具代表性的天魔宝甲，列成一个个过百人的方阵，以展示自己行会实力和风采。



“公会大阅兵”后，一场涵盖了《传奇》140 多个大区的行会跨服争霸赛正式开幕。号称“天下第一战”的行会跨服争霸赛历时两个月，汇聚了当时《传奇》所有的强大公会和知名玩家。即使在以激情著称的《传奇》，这样的场面也极其罕有。



POSE 10 大猜想

十周年的沙巴克消失，十一周年的大阅兵与天下第一战、十二周年的大轮回，如今的《传奇》每一次周年之际便如同一次盛大狂欢。而今年，跨过一甲子的《传奇》在新周年里，又会给我们带来什么样的惊喜。忽悠了我们十载的第四职业——刺客，曝光了两年却犹抱琵琶半遮面的新画面，还有所谓的 49 大谜……《传奇》描绘了未来太多的可能，而在新周年里，这些承诺是不是到了该兑现的时候？



编：小i 美：哈秋



逆转天下之逆天攻略

价格 免费游戏（内部商城收费）
大小 93.6 MB
平台 iOS，安卓

游戏关键字 养成策略三国卡牌 逆天之作 人设很美型





三国是华夏五千年文化中一段最灿烂的时光！中华乃礼仪之邦，得经天纬地之才，定国安邦之智，佑天下苍生数千年。身为中华子民，谁不想穿越历史，亲自体验那段惊心动魄的年代，见证真正的三国史诗？

《逆转天下》研考历史，融入先人风采，还原英雄本色。这里有你所知道的真三国，有你心中的真英雄，这里是属于你的三国时代！

游戏概述

《逆转天下》以中国宏大历史中经典三国时期作为背景的 RPG 手机网络游戏，以可爱的美术风格、精美而富有特色的游戏画面、气势磅礴的音乐与丰富多样的趣味玩法，受到众多玩家的喜爱与赞美。

系统介绍

《逆转天下》以中国宏大历史中经典三国时期作为背景的 RPG 手机网络游戏，以可爱的美术风格、精美而富有特色的游戏画面、气势磅礴的音乐与丰富多样的趣味玩法，受到众多玩家的喜爱与赞美。

部队 初入逆转的英雄们可根据喜好，选择曹操、孙权、刘备三位主公中的一位，系统将免费赠送该武将卡牌（乙级）给玩家。初始部队可配备 2 名队员，随着等级的提高可解锁更多武将位置，最多只能配备 8 名武将。

1、如何收集武将：

求将 想获得更多武将，可通过商店内的求将系统招募。玩家可以使用元宝求将，每隔一段时间系统还会免费送出求将机会（神将首次抽奖必出甲）。

战魂 游戏运营活动中，求将可获得不同的武将魂魄，玩家也可以通过各种特定的战场争斗、登陆奖励等方式获得武将魂魄，收集一定数量后便可招募新武将。



2、武将资质：

当前游戏中武将暂时分为甲、乙、丙、丁四种品质，不同品质之间的能力会所有差距，品质越高的武将能力越强。

攻击型：初始攻击能力与属性成长较高的武将，可以更容易的击败对手。
防御型：初始防御能力与属性成长较高的武将，可以防御住对手的攻击而拖延回合进入决战取胜。
均衡型：攻击与防御都比较均衡的武将，无论任何位置都可以适应。



3、武将升级：

只要战斗就能获得武将经验和资历，随着英雄您的等级的提高，还可以参加争霸、抢夺残卷等活动。战斗胜利时，获得大胜 3 星才能获取最大经验值。活动及开宝箱得到的《鬼谷秘籍》也能使上阵的武将获得经验，武将等级越高能力越强。



4、天赋技能：

每个武将都会有一个不可更换的天赋技能，天赋技能可以进行参悟而提升等级，从而增加效果。但该技能无法与装备的另外两个技能重复。



技能有单体技能、群体技能、单体被动、群体被动，四种类型之分。每种技能都有一定的使用概率，但其中被动技能将会在战斗开始所有武将行动前 100% 释放。

用户可以通过参悟技能，消耗其它的技能书籍而使得当前技能提升等级，每次最多可消耗 5 本技能书籍。不同质量、等级的技能，之间参悟的成功力也会随之变化。



5、装备：

通过给武将穿着装备，可以提升武将的各项能力，从而使武将变得更强。装备也分为甲、乙、丙、丁四个档次，其中甲质量为最高，为稀世宝物，丁为普通物品。

兵器：可以增加武将攻击力的装备。
防具：可以增加武将防御力的装备。
坐骑：可以增加武将血量值的装备。

每一个类型的装备都可以花费铜钱进行强化，强化后的装备基本能力会被提高，基础越高的装备提升的属性越多。装备等级最多可以强化至玩家等级的 3 倍。不同类型与档次的装备出售时的价格也不一样，强化等级越高的装备在出售时的价格也会提高。

装备的兵力代表了物品的价值程度，会随着装备等级的提升而改变，并且统计到武将的总兵力里。



6、武将缘：

所有的武将都会拥有不同数量的武将缘。当与指定的武将共同上阵或者穿上了指定装备时便会打开该缘，而使得武将的当前基础能力值得到大幅度提升。因此如果能够打开越多的缘，武将便会越强！



7、武将觉醒：

潜力：所有武将在升级时都会获得潜力，通过觉醒，用户可以将潜力变为武将的属性值。
觉醒丹：使用武将觉醒时将会花费到的物品，主要的获得方式是争霸排名的积分兑换。
觉醒：每次觉醒都会消耗 5 颗觉醒丹，每次觉醒都会对武将的属性进行改变。
爆发觉醒：每次使用会消耗 5 颗觉醒丹和 1 元宝，可以使属性的变换更容易。



8、武将突破：

当武将的战魂达到突破要求的数量后，便可进行武将突破，突破后的武将会立刻增加一定的潜力。（突破可以多次进行）

9、武将传承：

传承可以使一位等级非 1 级的武将把自己的经验值传给另一位武将，使得被传承武将能够立刻获得大量经验而提升等级（不可超过用户等级的 3 倍）。而失去经验值的武将会消失，并且根据传承时使用的传承丹不同，所获得的经验值也会不同。



战场 战场是承载主线故事可挑战历史名将的场所，随着剧情的发展战场难度也会变幻莫测。每进行一次战场战斗都会消耗玩家 1 点体力，关卡还设有不同的战斗次数，次数耗尽后可花费元宝重置关卡。

每个战场中最后一个关卡都会有强力敌将镇守，如果不做好准备和让自己的武将们变得更强的话将会很难对付。战斗结束后第一次获得 3 星评价可获得超高经验，同一个战场中的每一个关卡都获得了 3 星的评价，可在战场的下方领取到满星奖励，回复一定的体力值，即使体力已满 30 也仍然可以提升。战斗一共分为三个阶段：第一回合、第二回合、决战。默认战斗开始时为第一回合，如果在 10 次行动内无法分出胜负，则进行第二回合。如同样在 10 次行动内仍然无法分出胜负，则直接进入决战。合计双方未输的武将属性，较高一方获胜，比拼中威力属性会占较大影响。



争霸 玩家等级达到 5 级能参加争霸活动。通过不断战国的其他玩家，提高自己在服期内的排名，直至成为天下第一为止。争霸获得的积分能换取大量觉醒丹，达到指定名次还有特殊奖励。

根据玩家所处的名次，每隔一段时间都会获得一定的积分奖励，名次越靠前积分就越多。



玩家可以在争霸领奖处使用得到的积分换取觉醒丹，越多的积分便能够换取更多的觉醒丹。达到指定名次后，还可以获得名次奖励。



天书

天书会在玩首次开放，其后随着的提升，将会逐步增的内容。升级天书需耗武将及魂魄，可为家的的部队武将增加属性值，但天书等级无法超过用户的等级。



太平之道：5 级开放，增强所有布阵武将的生命值。
霸者之道：10 级时开放，增强所有布阵武将的攻击力。
仁义之道：15 级时开放，增强所有布阵武将的防御力。
贤才之道：15 级时开放，增强所有布阵武将的威力。



活动

1、升级奖励：

玩家升到一定等级便可领取大量元宝奖励，还有 VIP 等级可以领取，助英雄们在乱世征战一帆风顺。

升级到 3 级，送 VIP1 +50 元宝
升级到 5 级，送 60 元宝
升级到 10 级，送 VIP2+ 元宝 100
升级到 15 级，送元宝 300



2、龙珠の霸业：

在每天的 12-13 时，18-19 时，所有玩家都可以前往活动—龙珠之霸业领取一次龙丹，食用龙丹可以恢复玩家体力，该功能可在体力满 30 后仍然继续叠加。



3、参拜关公：

累计参拜武圣关公，会得到武圣给予的稀有奖励，包括坐骑与各种甲技能。如果连续参拜中断一次的话，则需要从头开始。



4、将之羁绊：

当玩家等级到达 12 级时，系统会开启将之羁绊，在这里玩家可以进行羁绊求魂，根据已有的甲级武将去羁绊出另一只固定的武将。在羁绊的过程中，原武将魂并不会消失。每次羁绊求魂，会在 1 原武将魂、5 原武将魂、10 原武将魂、1 被羁绊的武将魂中随机出现 1 种。



5、聚宝盆：

所有新用户在进入游戏的前三日内都可参与聚宝盆活动，花费元宝 100% 可获得比投入元宝更高的返利，所以想赚更多元宝的玩家可以考虑适当的体验一下聚宝盆。



6、天下无双：

每天 3 次机会，英雄们可指挥自己的部队不断的向强敌挑战。前一天得到的星数可在第二天转化为属性加成，可根据部队阵容选择血、攻、防、威增益效果开始战斗。只要你够强就可无限杀敌，得到大量的银两以及宝箱等奖励！



7、仙人指路：

玩家在任意关卡战斗后，无论胜利还是失败，都将有几率获得仙人指点机会。玩家拥有的指点数量最多为 25 个，一旦数量到达上限后便无法再获得指点。指点结束时，点击“叩谢仙人”则玩家所有上阵武将直接获得经验值，点击“秘籍请教”，则扣除对应数量的秘籍后给予玩家双倍经验。

张角：经验较少，双倍消耗 1 本鬼谷秘籍，低概率遇到，等待时间 60 分。
黄月英：经验一般，双倍消耗 2 本鬼谷秘籍，较高概率遇到，等待时间 120 分。
左慈：经验大量，双倍消耗 6 本鬼谷秘籍，低概率遇到，等待时间 360 分。



8、残卷争夺：

获取技能的最佳途径就是抢夺其它玩家手中的残卷，争夺战获胜后有一定概率获得残卷，当收集齐全时便能将其组合成新的技能。



1-12 级快速练级攻略

进入游戏，跟《逆转三国》一样，玩家需要在刘备、曹操、孙权中选择一位当做初始武将，这里并没有属性划分，玩家可以根据自己的喜好选择。

选择完初始武将，会进入短暂的新手教程，教程结束后，会获得个礼包，里面有 100 元宝，一匹马，一把丙级武器，银两若干，然后去商店求将，能点的都点一下，首抽良将必出乙级武将。

装备上 2 个武将，切记一定要先将初始的装备穿上，这样做可有效的保证每个关卡都能在第一回合内解决对手，获得三星评价（最大经验和奖励）。如果您的队伍中有丙级武将，建议将马和丙级装备优先给他装备，这样队伍才可以保持稳定输出。





穿戴整齐，玩家就可以征战四方了。前期的战场相对简单，一般都能获得三星奖励，值得注意的是，玩家升级后，可以对装备进行强化，装备的等级一般不能超过人物等级的三倍（除非强化出现暴击）。人物等级到达一定等级时可以增加上阵的武将，不能因为偷懒不增加武将就一直打下去，否则随着战场的推进，敌人上阵的武将会越来越多，如果你不能满阵杀敌，是无法获得三星评价的。

战场里的所有关卡都三星通过，可以在该战场的下方领取大补丸的奖励，吃完体力会 +10，不要马上吃掉，可以等以后征战没体力了再吃。

元宝不要随便使用，当玩家到达 6 级的时候，可以在活动界面领取元宝，领完后元宝正好够 300，可以在求将中首刷神将，第一次用元宝求神将必出甲级，这将会是前期你的队伍中的主力。

一般打到第三个战场血战虎牢的时候，就会出现‘逆袭锤击’的技能残章，玩家可以在活动里选择相应的残章，通过打败对手去收集技能，这里消耗的是战力，不会影响征战使用的体力，一有战力，玩家就可以去活动里收集，这里也会获得可观的经验。

当玩家到达 9 级时，体力也会耗尽，关卡打得也相对会有压力，甚至出现卡关的现象，这时正好可以吃掉前几个战场里的大补丸。然后刷几场会掉绿色装备的关卡，更换好一身丙级装备再去战斗。

当元宝再有 100 的时候，玩家可以再到求将里，首刷良将，可以再获得一名乙级武将。这样玩家就会有 1 甲 X 乙的武将，足够使用了，因为到 11 级时，才能上阵 5 名武将，而要上阵 6 名武将，需要到达 16 级。

还有一点非常重要的是，在活动里还有一个龙珠的霸业，每天的 12 点~13 点、18 点~19 点各会出现此龙珠，点击它就可以获得十点体力（遇到活动可以获得 20 点体力），十分有用。

只要前面 5 个战场全部都三星过，残章打得够多，一般一天多就能轻松到达 12 级了，就可以到活动版块领取活动奖励了。



编：X 先生　美：咖啡

攒机月月谈

游戏显示器特典

X 先生写在前面的话：

攒机月月谈栏目中，一般把配置推荐重点放在芯片和显卡上，很少会把显示器独立拿出来评论。大多数玩家购买电脑时只需要根据自己的预算和基本的尺寸来选择就行。如果个别玩家还有更高的要求，对游戏画面精益求精，那也可以专门挑选自己喜爱特长显示器。本期栏目选择了市面上几款出彩的游戏特色显示器，仅供参考。

明基不闪游戏屏　代表游戏：星际争霸 2



参考售价：1190 元





尽管之前很多厂商都推出过“游戏显示器”，但它们大多数只是外观设计更加绚丽，很少有对游戏画面进行专门的改善。明基最近在它的不闪屏基础上，专门开发出了特殊的游戏模式显示器，改善游戏玩家的视觉体验。RL2240HE 就是其中一款性价比较高的型号。

在设计时，明基就特邀世界冠军团队针对游戏画面作颜色优化调校，无论锐利度、亮度与对比，皆设计出最适合实时战略游戏的情境模式。让玩家深入战争时，仍拥有最精准的颜色呈现。从显示器的角度上尽一切可能协助玩家在游戏中取得瞬间的领先地位。

RL2240H 是一款为玩家而生的，专为魔兽和星际等 RTS 即时战略游戏而设计的游戏显示器。对 DOTA 和 LOL 等 MOBA 游戏也同样有很好支持。明基独创的暗部场景平衡模式，提供玩家无可超越的可视度。选手可以将游戏画面中过暗的部分调亮，并保留游戏主画面的色彩表现，让选手在游戏中可以将暗处看得更清楚，针对敌手的偷袭作第一时间的反应。

另外，使用习惯的显示尺寸和显示比例来操作游戏对于选手们来说，是非常重要的。明基不闪屏 RL2240HE 游戏显示器为玩家提供了切换显示尺寸和智能缩放功能，可在 17"（4:3）、19"（4:3）、19"W（16:9）、21.5"（16:9）、22"W（16:10）和 24"W（16:9）等多种屏幕尺寸间迅速切换，或将屏幕内容轻松调整为任意定制尺寸。在玩家参加正式比赛之前，可以利用这个功能在家预先练习，熟悉比赛时显示器尺寸的比例手感，帮助玩家赢得胜利。

除此之外，明基游戏显示器 RL2240HE 为电竞玩家提供了仅有 1ms 的极速响应时间，让画面无拖影显示更加清晰。综合而言，这块显示器适合喜欢玩“暗”画面游戏的玩家，另外对习惯了固定分辨率的玩家也会有一定帮助。

华硕 144Hz 屏　代表游戏：行星边际 2



参考售价：3699 元



华硕最近推出了几款刷新率高达 144Hz 的 3D 液晶显示器。一般市场上 3D 显示器最常见的刷新率是 120Hz。华硕 144 每秒增加的 24 帧数出使 2D 以及 3D 显示画面更加平滑。

在 144Hz 系列中，华硕 VG278HE 的 27 寸 TN 面板显示器是一款主打机型。这台机器在设计和工艺上都十分用心。外观做工精致大气，硬朗的曲线体现出了科技感的理念。同时这款显示器有着丰富的接口，包括传统的 DVI 和 D-Sub，以及直接传输高清 3D 信号的 HDMI1.4a 接口。在显示器的其他性能方面，它采用 LED 背光，动态对比度 5000 万：1，灰阶响应时间 2ms，亮度 300CD。另外这款 27 寸显示器的最大分辨率 1920*1080 全高清，在目前 4K 高清显示器还未完全普及的情况也能算是主流分辨率。





综合而言，这款显示器最大的卖点就是 144Hz 的超高刷新率和 Trace Free 2 无拖影技术带来的流畅的视频体验。如果你是快节奏动作电影爱好者，或者对快速切换视角的 FPS 情有独钟，可以考虑这显示器。特别是当你有一块超级好的显卡，那么在显示器上看到自己游戏跑出更高的实际帧数也会更有快感。

飞利浦溢光显示器

代表游戏：死亡空间3



参考售价：2780元







家电大厂飞利浦的液晶电视中有一个可以延伸画面观感的独创“流光溢彩”技术。现在飞利浦把这项技术应用到最新的电脑显示器上。这种技术可以给消费者更沉浸式的体验，同时还可以减少眼部疲劳。

这种所谓的“流光溢彩”技术简单解释就是在显示器的背面安装两组LED智能灯，同步把屏幕正面工作时的颜色投射到背面。这种处理在视觉上给观众画面延伸的感觉。飞利浦的智能背景灯可以在显示器周围的墙壁上形成色彩丰富的光晕。

在型号方面278C4QHSN是27寸的IPS屏幕显示器，278G4DHSD则是27寸再加一个3D功能。用户可以根据自己的需求做出选择。不过如果是用惯了小型显示器的朋友可能需要时间适应27寸的尺寸。更大的显示器也需要更大的桌面空间，和相对较远的目光距离。

其他指标方面这块显示器使用LED背光设计，2000万：1动态对比度，7ms响应时间，250CD的亮度，178/178的可视角度。16.7M色的色彩，分辨率也是较为主流的1920*1080大小。它的背部拥有D-Sub和DVI-D以及HDMI接口设计，足够满足大部分用户的使用需求。

从这款显示器的性能指标来看，并不是特别追求快速响应时间，但它的“流光溢彩”技术对于喜欢恐怖游戏或者音乐舞蹈游戏的玩家特别有用。如果你是恐怖游戏和音乐舞蹈游戏爱好者，推荐你留意这款显示器。

三星中国红

代表游戏：剑网三



参考售价：1129元







显示器作为一个摆在外面的“明显”的电子产品。外观设计在购买时也是需要考虑到的很重要一方面。对于怎样的设计才算优秀，每个人的审美癖好不同、生存的环境不同，认知判断也是大不一样的。三星上一代红韵系列显示器在国内市场上获得了较大的成功。现在它家又推出了第二代红韵系列显示器。新的型号拥有全新的外形轮廓设计，在配色上也更加热情大胆，不仅背部采用大面积的亮红色，底座和支架都全部采用红色搭配圆润曲线。这台显示器无论是从正面、侧面还是背面观看，都能感受温柔红色的气质与韵味。

作为2013年三星显示器的主力型号之一，“红韵”系列第二代产品继承了三星中国定制产品的一切特征，突出中国风设计理念。

这块显示器有19寸、21.5寸和22寸三种选择。分辨率分别是1440*900；1920*1080；1680*1050，至于究竟选择哪一种，要看玩家平时的实际需要。如果经常看字体文本的话，就要注意点距和字体大小的问题。另外它们的底子都是LED照明的TN屏幕，亮度250cd，黑白响应时间5ms，可视角度160度/170度。这些指标在TN屏幕中也算是中档水品。VGA和HDMI双接口这种一高一低的搭配可以满足国内大部分用户的使用需求。

总体而言，这款显示器性能中规中矩，好在大品牌，价格也比较实惠。中国红的喜庆外形在家用环境下有一定装饰作用。如果您是注重整体装修风格的玩家，可以考虑。另外用它玩一些中国风的游戏倒也是相映成趣。

LG 21:9 代表游戏：极品飞车



参考售价：4588 元



显示器的尺寸问题一直是购买时最先需要考虑的一点。LG 前阵子在市面上推出比例为 21：9 的超宽屏幕 29 寸液晶显示器。它的分辨率为 2560*1080，接近 2.35：1 的宽幕电影比例。用这样的显示器看最新的影片时，上下两边完全不会出现黑块。

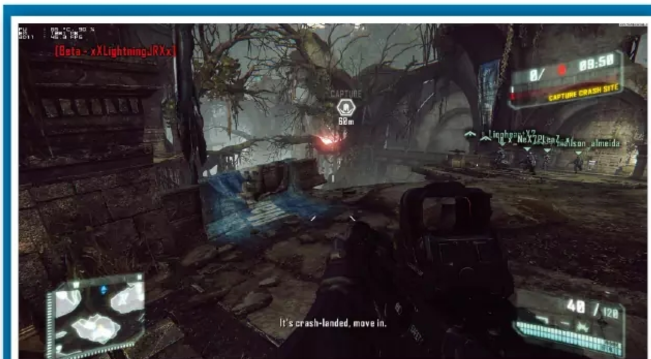
超宽分辨率不仅对电影播放有着先天优势，一些需要广阔视角的游戏也能在这台显示器里表现出良好的品质。既然购买了这么大块的显示屏，也就不要再吝啬购买一款性能强悍的显卡。



除了普通的应用之外，它还支持 4 屏拆分和双视频输入功能。四屏拆分可以一键把本来多个窗口平铺开来分别显示。双视频连接则是可以同时连接两台不同的设备，并同时显示双画面。

其他技术规格方面，这款显示器的亮度是 300cd，视角 178/178，响应时间 5ms，覆盖 100%sRGB 色域，也可以算是 IPS 屏幕的主流实力。综合而言，这款显示器适合平时喜欢看高清大片的同学，另外《极品飞车》这类的游戏，在广阔视角下玩起来通常也会更爽快。

艺卓游戏液晶 代表游戏：孤岛危机 3





艺卓这个显示器品牌在家用市场上并不响亮。但它在专业显示器市场上有很高的声誉。它家的产品线中，也有一款针对游戏设计的显示器。FORIS FS2333。这款显示器的尺寸是 23 寸，分辨率 1920*1080，250cd 亮度，178/178 可视角度，灰阶反应速度 3.4ms，静态对比 1000：1。

它的一个特点是 EIZO 的智能洞察技术。通过这种技术，显示器会智能地单独调整每个像素，而不是简单地在整个屏幕上套用伽玛校正。这种智能洞察技术能避免暗部区域中的模糊或者对比度降低。它的另一个专利技术是 EIZO 家的超分辨率。对于显示的内容分析噪声和模糊，然后确保在需要的范围内修正模糊，锐化图像。在芯片方面，EIZO 显示器采用了自主研发的集成电路，大大降低输入滞后问题，当有信号输入到显示器，然后在屏幕上显示，通常少于 0.05 帧的时间差，这意味着鼠标移动的反应更加灵敏。

在机械结构方面。EIZO 显示器具有一个可以多档次调节的底座。让你在舒适的身体状态下玩游戏。在显示器的背面还有一个内置把手，方便您需要搬动显示器的场合（把这么好的显示器带出去秀）。综合而言这样专业显示器可以完全通吃所有的游戏，展现出最完美的游戏细节。



参考售价：3895 元



优派超级窄边框 代表游戏：英雄联盟



参考售价：1159 元







优派作为经典的显示器品牌，对于市场的把握和产品定位还是有着很好的理解。最近它家推出了 VX2370 系列的 23 寸窄边框显示器。

VX2370 采用了超窄边框的设计外形，并搭载 IPS 硬屏广视角面板，提供 178 度的广视角范围，处处提供细微体贴的人性化设计。虽然不是完全无边框的显示器，但是超级窄窄的边框已经给人非常科幻的感觉。玩家如果用这套显示器组成双屏拼接，应该也能获得不错的使用效果。

为了最大化利用桌面空间，这款显示器使用了富有质感的触摸式按键，面板设计隐藏了电源指示灯，同时设计合理的超薄显示器底座在角度调节的灵活性和桌面支撑的简约性之间找到了平衡。

在技术规格方面，这款显示器最佳分辨率 1920*1080，最快响应时间 4ms，平均响应时间 7ms（给出有实际意义的平均响应时间可以说明优派产品营销上的诚意），16.7M 色数，256cd 亮度。这些指标在目前的主流显示器中间处于中上水平。考虑到它的价格，实在是性价比不错的选择。

接口方面这款显示器分为装有 HDMI 的 smh 型号，和简化 HDMI 接口仅有 VGA 和 DVI 接口的 s 型号。前者比后者贵两百元，用户可以根据自己的需要做出取舍。综合而言，这款简约灵动的显示器可以满足大多数玩家日常使用的需求。

Dell UltraSharp 代表游戏：战地 3



参考售价：1499 元





戴尔家在显示器领域产品数量并不多，但每一次出手都能在市场上占领极大的份额。最近戴尔 UltraSharp 显示器的产品线中包括 21.5、23 和 24 三个尺寸的选择。其中 23 寸的 U2312HM 有着不错的性价比。它采用 IPS 面板，默认分辨率 1920*1080，典型静态对比度 1000:1，亮度 300cd，灰阶响应时间 8ms，可视角度 178/178。

值得注意的是，戴尔 U2312HM 带有一个 DVI 接口，一个 VGA 接口和一个 DisplayPort 接口。其中不常见的 DP 接口是组三屏拼接通常需要用到的一种连接方式，所以 UltraSharp 系列常常被用来组成多屏幕平台。同时，戴尔的人体工学可旋转支架也可以让这块显示器可以很方便的竖起来使用。于是就更适合做三屏幕了。不过它的弱点是没有 HDMI 接口，对于一些新式的数码娱乐设备兼容性不强。另外它在外观方面的设计比较偏向商务大气，显示器的边框是黑色的磨砂质感。较宽厚的边框对多屏联接的视觉效果会有一定负面影响。综合而言，如果你口袋里的米足够多，又愿意研究三屏幕拼接的技术，那不妨考虑用戴尔的显示器来组成一块超级显示面。玩起《战地 3》这种级别的大作一定很有感觉。

编：X 先生　美：咖啡

时尚数码

空调项圈




夹住了不知重不重

日本一家网店中出现了一种可以佩戴的“颈部冷却器”。这东西外观科幻，能通过干电池或者 USB 两种方式供电。据产品介绍显示，因为人体大量血管集中在颈部，通过给这里的血液降温便能够让人的头部不再感到炎热。这个东西的原理是两个夹臂内的导热块和内置风扇造成局部的空气对流，带走热量。它的售价仅须两千日元，折合人民币一百二十多元。

X：带久了会有颈椎病和中风的风险吧？用着这个东西会感觉突然脊梁一冷，后脑勺发凉……真是讲鬼故事的好道具。

冰冻手枪



灭火器结构

冷冻手枪这种游戏中常见的武器目前已经有了实体版本。这款名为 Cry-Ac 的喷射器原是为医生等专业人士设计。它能够喷射出液态氮气，可以瞬间将目标降温。在实验中，被 Cry-Ac 喷射后的玫瑰花瞬间就变成了冰晶，一碰就碎了。这个东西还能搭配一款叫 TrackerCamd 的配件，实时反馈目标物体表面温度。烤到几分熟（冻到几分熟）一目了然。

X：有些技术宅已经用它来制作冰淇淋，另一些人用它保持超频机器不会过热。不过这东西挺危险的，也许不会有大范围的商用。

迷你 Q 投影仪



这款方方正正的投影仪是小 Q 机器人家族成员“Q 影”。它是一个专门为了配合各种移动设备而设计的小型便携式投影器材。机器采用简单的 HDMI 连接，理论上可以支持电视机顶盒和有 HDMI 的显卡输出图像。当然也支持 iPad 等移动设备。微小的身材可以投影出大块的影像。它的画面质量在同档次设备中也算优良品质。

另外它还有一支触控笔可以额外选购。配套使用的话，能够在任意平面上做出触控动作。



X：一般家里很少会有大块的空白墙壁吧？不过它可以投影天花板，正好躺在床上。嗯，躺在床上的话，看什么内容好呢？

瓶装加湿器

加湿器已经成为了不少消费者喜爱的电器，特别是注重皮肤保养的美眉们。不过一般的加湿器体积较大，不易携带。最近出现了一款名为 Amazing Humidifier 的神奇装置。它通过 USB 和笔记本或者手机连接。它的吸水接口可以契合大多数瓶装水。具体是通过一根长约 12 厘米的管子从水瓶内部取水。通电后，它会以每小时 30 毫升的速度把水散播到空气中。一瓶 500 毫升的水大约可以用一个晚上。

另外这个东西还会发出一些微弱的光，可以当小夜灯使。售价 34 美元，约等于两百多人民币。

X：淘宝上好像有不少类似功能的装备。不过其实不推荐把加湿器放在电脑附近，太高的湿度对电子元件不好。



用依芸加湿凸显出“装”。

编：X 先生　美：咖啡

移动后援团

新版本 iPod touch

iPod touch 这款产品的关注度完全比不上 iPhone。但它其实也是苹果帝国中一款相当牛的产品。最近苹果拓展了 iPod touch 产品线，推出 16G 的亲民版本。除了容量缩小为 16G，它的规格与 32G、64G 大同小异，都有 A5 处理器和 4 寸的视网膜屏幕。不过 16G 版本缩减了背后的镜头，只保留了前镜头，而且外壳颜色选择更少。当然它的价格也便宜。

X：虽然苹果对这个东西的定位是介于 MP4 和平板电脑之间的产品，但有些人觉得 iPod touch 就是一台不能打电话的 iPhone。所以会选择买 touch 加一百多元的功能机。如果你常常处在有 wifi 的环境下似乎还真是可以这样搭配。不过这次新版本的 itouch 没有主摄像头，也是一个不小的阉割。



亚马逊电子书 Kindle

从 6 月开始，国外著名的亚马逊 Kindle 电子阅读器和 Kindle Fire 平板电脑终于要在国内上市，用户可在亚马逊官方网站和苏宁易购在线商店购买。

这款电子书阅览器按照支持 3G/Wifi 以及全触摸高清屏幕分为四个不同版本。同名的平板电脑也有 7 寸和 9 寸两套配置。和市面上的一般产品比较，Kindle 电子书和 KindleFire 的硬件规格都很不错，价格又低，基本是在贴钱卖硬件，然后靠内容销售获利。国内盗版比较猖獗，不知道盈利模式会有什么创新。

X：对于阅读爱好者来说，这是等了好久的一个好消息。新版本的 kindle paperwhite 和一本杂志厚度类似，视觉体验要比用平板看书好多了。



电子墨水视觉效果


文艺范儿

新版本自拍神器

对于有些朋友，随身设备的照相功能极其重要，像 itouch 缩减摄像头这种事情就完全不能忍。喜欢自拍的朋友一定听说过卡西欧的 TR 系列自拍神器。凭借它美艳特性，这类相机在数码设备的领域中独占一块特殊时尚市场。最近卡西欧宣布推出第四代自拍神器 TR350。与之前的小幅升级不同，这次的自拍神器改进了屏幕的材质和分辨率，优化了操作方式。外观设计也更加靓丽圆润，有浓浓的日系翻盖机风格。全新的“卡西欧美颜模式”更是提供了强大的后期功能。另外它还内置 WiFI，可以配合软件和智能手机链接，直接拍摄并分享网络。

X：很好很强大。





Galaxy S4 mini

相对于 GS4 的价格，三星旗舰缩小版的 Galaxy S4 mini 也许会受到更多勤俭买家的青睐。对于现在手机越来越大的趋势，还是有相当一部分用户喜欢小一点，能完全放入口袋的手机。S4 Mini 的尺寸减小到了 4.3 英寸。屏幕分辨率也仅有 960*540，机身采用 1.7G 双核处理器。这种配置和大小让人想起了它的前辈 GS2。Mini 和 S4 同样运行安卓 4.2.2 系统。不过它缺少智能暂停、眼球滚动翻页以及前后摄像头同时开启工作功能。





X：没多久前，Galaxy S2 还是一款挺主流的手机：4.3 屏幕，800*480 分辨率，双核。现在配置比它还高的新手机居然只能算是旗舰的 mini 版本。时代变化快啊。如果你不差钱当然是买 S4 旗舰好，如果想要考虑性价比，mini 也是不错的选择。

编：samtown 美：哈秋



上期杂志中名为“有妖气”的微信读者要求大叔放一期国产的神仙姐姐或妹妹，这引起了我的重视。说实话，不是大叔不想放，都是校长惹的祸！你们这些校长害人害己不说，还吓倒了国内的漂亮萌妹纸们，她们都不肯公开自己的信息和美图，生怕被色狼校长们盯上了……于是也直接导致了看ni妹国产妹纸的极度缺乏。甚至有关部门还要求大叔关停这个栏目，原因是威胁到了妹纸们的安全……我勒个去，大家说我是不是也要去告这些校长们？

当然，大叔是神通广大的！总是能满足我们杂志小观众们的需求！经过我的深入探寻，终于找到一位非常可爱的萌娘级女生。这个妹纸在两三年前曾经红极一时，原因是因为她的一套萌娘含笔图和兔女郎的套图在伪娘界传阅甚广，一度被认为是伪娘。不过经过多方认证，她终于澄清了自己的美少女身份。一位非常青春可爱的女孩，拥有芬芳优雅撩人的目光，诱人的粉嫩肌肤，再加上特有的清纯美感，俨然是娇柔可人的小公主哦。



就是这张照片让伪娘界和萌娘界势不两立

个人档案



英文名 **yiyi**

生日：1994年1月6日
昵称：怡怡、小怡怡、超萌系美少女
生肖：狗
星座：摩羯座
籍贯：四川·成都
民族：汉族
身高：163CM
体重：41kg
最喜欢的食物：辣的 零食
最喜欢去的地方：海边
最喜欢的电影类型：纯爱、搞笑
最喜欢的运动：跑步、羽毛球
鞋码：35
语言：普通话、四川话
爱好：影视、音乐、摄影
性格：害羞、活泼、可爱
最喜欢的颜色：白色
最喜欢去的地方：海边
最喜欢的专辑：周杰伦《范特西》、孙燕姿《孙燕姿》(同名专辑)
最喜欢的运动：跑步、羽毛球
所属经纪公司：蜗牛唱片 Orzmusic
最大愿望：不要辜负大家对我的期望、每天都开心



PSP 杂志的封面女郎

我们的小怡怡2008年14岁就开始为《新锐》、《花火》、《PSP》等杂志拍摄封面，与国内众多知名摄影师合作成为了一位美少女模特。之后她又签约了蜗牛唱片（Orzmusic）并发布了自己的MTV专辑。2010年，她进军广告代言，先后代言了糖果菲林隐形眼镜和cube MP4，并最终进入游戏圈，代言了国内著名的手机游戏《天使之恋》。对于我们游戏杂志来说，最希望看到的就是她能在今年的ChinaJoy展会中出现出彩哦！




淑女 or 熟女？朦胧分不清楚



眼镜娘必须有


校服控妹



妹纸的照相机亮了！









二五妹有木有


夏日清凉装，旁边的妹纸下期介绍哦!





扫描二维码立即下载萌娘妹纸手机壁纸

编：小 i　美：grass

LOL 全明星赛上海圆满落幕

众星璀璨全明星赛

为期三天的《英雄联盟》2013 全明星赛(ALL-STAR)于 5 月 26 日在上海大舞台圆满落幕。LOL 全明星赛规模之大创下游戏史上最高纪录，也是中国地区第一次如此大规模的由一款产品举办的电竞赛事。来自中国、韩国、北美、欧洲、东南亚等地的五支队伍为玩家们带来了顶尖竞技赛事与精彩表演。众游戏圈名人等众多大咖亦悉数到场，还有朱桢、陈赫等明星亲临现场带来精彩表演赛。



由玩家票选产生的中国梦之队亮相发布会


被粉丝围绕的韩国队明星选手 Shy

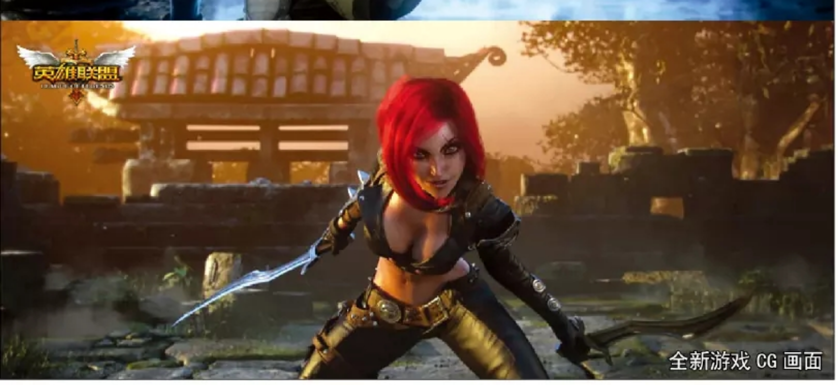

场上用来直播赛况的主屏幕太小，除了内场前排的观众能看清英雄的出装等小图标的信息外，其余看台的观众只能勉强靠着两侧副屏幕里的英雄头像来辨认。

韩国队夺得 S3 门票

整场比赛采用循环淘汰赛，并有专为各路选手而设的单线一对一战地图。由于 SOLO 赛独特的规则，中国选手的表现大多令人遗憾。好在团队赛中，中国队表现出了强烈的团队优势，一路披荆斩棘，挺入决赛，与韩国队相遇。无奈韩国队在赛前的准备太过充分，最终，冠军宝座及 S3 的门票被来自韩国的 LCL 代表队获得。


特制地图专为 SOLO 而设





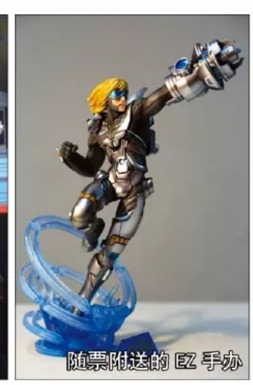
全新游戏 CG 画面

耗资千万电影级游戏 CG 首发

在最后一日全明星赛闭幕式最后，《英雄联盟》全球同步首发耗资千万品质堪比电影级的全新游戏 CG，此举将 2013 全明星赛的热潮再一次推向最高峰并画上了圆满的句号。

在过去一年里《英雄联盟》团队竭诚将电影艺术与游戏 CG 完美融合，耗资千万打造全新的游戏 CG 为热爱英雄联盟的玩家奉上了最真诚的回馈与感谢。全新游戏 CG 总时长约 4 分 20 秒，每一帧画面犹如电影般品质，英雄人物采用拟真刻画细腻写实，将英雄个性诠释得淋漓尽致。


中场玩家互动环节，high 爆全场！


随票附送的 EZ 手办

编：X 先生　美：grass

星际 II 高校赛巅峰决战 迎“刀锋女王”来临



比赛场地上外是一所好学校，环境美，妹子多

2013《星际争霸 II》高校锦标赛春季赛于 6 月 2 日迎来巅峰决战。过去两个月中，华中科技大学、深圳大学、山东大学和天津大学连续突破校园选拔赛、城市决赛、大区决赛三重考验，最终挺进全国总决赛，争夺“星际 II 全国高校冠军”的至高荣耀。最终在五局三胜的决赛中，山东大学以 3:1 击败天津大学，问鼎冠军，一战成名！而来自山东大学的于政达同学，凭借他惊人的 7 胜 0 负的战绩，夺得首个高校锦标赛 MVP 头衔。

高校电竞一战成名

《星际争霸 II》高校锦标赛汇聚了全国各地百所高校的顶尖战队。从全国四个大区突围而出的华中科技大学、深圳大学、山东大学和天津大学。他们从城市赛一直到大区赛经过艰苦的战斗最终站上全国总决赛的舞台。为了助高校英雄们一臂之力，IG 四大天王 Xigua、Xy、Macsed、Jim 也将亲临现场，出任四大战队的“临时教练”，　为选手们出谋划策。最终在 XiGua 的战术指导下，山东大学的三名虫族选手获得了全国总冠军。



冠军队伍

荣耀之战 MVP 直通暴雪嘉年华

本赛季《星际争霸 II》高校锦标赛“最有价值选手（MVP）”将获邀参加今年 11 月在美国举办的暴雪嘉年华。而在总决赛上，山东大学于政达凭借自己在高校锦标赛上优异的表现，力压各路高手，最终获得了高校锦标赛 MVP 称号。他将有机会前往美国加利福尼亚参加暴雪娱乐嘉年华，与全球顶尖的《星际争霸 II》高手面对面切磋，与暴雪游戏开发组的“大神”对话。



被称为“双宗”的 MVP 于政达

四大名嘴 桃李满门

著名电竞解说 BBC、美女人气解说 Miss、战术大师 MagicYang 以及光环王子 Alone 现身现场，继续“名嘴收徒”，与现场玩家共同解说比赛。这四位星际界的导师在本次高校锦标赛上收下了他们各自心仪的徒弟。BBC 对东华大学的解说邵文宇情有独钟，Alone 则是就将和其体形相似的扬帆收入囊中，老杨则是将哈尔滨工业大学的杨宽视为关门弟子，而我们的美女 Miss 则将她的老乡来自成都理工大学的孙凯峰招入麾下。相信这四位高徒将在名师的教导下，解说功力将更上一层楼。


大家都很羡慕 MISS 的徒弟

虫心演示 Alone 大战 Joy

“神级”刀锋女王 Cosplay 降临高校锦标赛赛场再度激发了现场玩家对于《虫群之心》的期待。拥有神一般技能的 Alone 与“谐会会长”Joy 在高校锦标赛全国总决赛的舞台上，则以一场“世纪大战”回应玩家的呼喊。龙哥坐拥 China Top Zerg 的称号外加自己无与伦比的光环技能，与手无寸铁的白面书生 Joy 进行了一场虫群之心的表演赛。最终 Joy 凭借自己不凡的实力完胜 Alone，感谢他们为我们带来的精彩比赛。《虫群之心》已经通过了文化部的审批，虫心登陆国服的脚步确实越来越近了。早已按捺不住迎接“刀锋女王”的星际 II 玩家们可以现在入手 90 元星际 II 典藏包，《虫群之心》一旦上线即可获得免费升级虫心的全部内容。让我们共同期待《虫群之心》国服早日上线！

请访问《星际争霸 II》高校锦标赛官网：http://sc2.163.com/scc，游戏风云高校锦标赛专题页面 http://bncollege.gamefy.cn/2013/ 第一时间了解 2013《星际争霸 II》高校锦标赛和暴雪校园行的相关资讯和更新信息。热爱星际 II 的玩家可现在前往官网（sc2.163.com）下载客户端，免费开始游戏；如想邀约更多好友加入，可登陆 winwin.163.com/sitv 领取星际 II 试玩账号。


刀锋女王和她的毒爆虫宝宝



现场观众还能参加抽奖环节，获得官方模型、原声 CD、键鼠套装和笔记本电脑等奖品。另外暴雪校园行还有现场试玩，观众表演赛等活动，就像一个小型的嘉年华。当天共有三位幸运观众抱着笔记本电脑就回去了。

电视和游戏出现跨界融合趋势

上海电视节游戏论坛聚焦游戏风云产业拓展

上海电视节
SHANGHAI TV FESTIVAL

今年六月，第十九届上海电视节系列论坛之一的“‘游’动奇迹—当电视遇到游戏”游戏论坛在沪召开，业界精英汇聚上海，上海广播电视台台长裘新、副台长张大钟及网易游戏副总裁王怡、暴雪娱乐大中华区总经理戴锦和、盛大游戏高级副总裁黄骁虎、完美世界首席艺术家鲁晓寅、上海三七玩网络科技有限公司总裁及创始人李逸飞等出席了本次论坛。在全媒体时代和渠道融合的背景下，各位嘉宾就游戏的跨屏运营以及未来发展趋势各抒己见，一起把脉游戏的蜕变之路。本次论坛由上海文广互动电视有限公司及其子公司上海游戏风云文化传媒有限公司承办。


现场出席嘉宾

上海广播电视台台长裘新先生做了开场致辞。裘新指出，本届电视节首次增设游戏论坛，表明电视行业对游戏产业发展的高度关注。在当下这个跨界盛行和产业融合的时代，SMG 也深刻感受着游戏产业发展的内在驱动，那就是要塑造大众对于游戏的真正理解和恰当定位。他说，电视和游戏有很多相融相济的契合点，并且有着令人激动的想象空间，游戏风云传媒就是积极寻求电视和游戏这种跨界融合的有效尝试，已经成为 SMG 未来着力打造的“五新板块”之一。


游戏风云陈剑书主持

当电视遇到游戏，会产生怎样的奇迹？跨界话题顺理成章成为论坛关注的焦点。近年来，游戏在切实寻求与科技、动漫、影视的融合，并体现出娱乐化、竞技化、碎片化的发展趋势。这样的发展脉动，正契合了当下电视媒体不断寻求突破与产业融合的态势。从 SMG 来说，就是要从“在播、在线、在场、在商”四个方面进行产业谋划和布局，进而实施资源整合，以期重塑广大电视受众对于电视的理解与认知。正是在这样的背景下，将游戏和电视打造成结合紧密、相互促进、具有重大社会影响力和巨大商业价值的综合型文化消费产品，重塑产业格局，促进电视和游戏产业的双升级。游戏风云传媒就是积极寻求电视和游戏这种跨界融合的先锋力量。游戏风云频道成立于 2004 年 9 月，起初只是专业性的游戏电视媒体，但现在又不仅仅是电视媒体。从电视媒体角度看，游戏风云全年有近两千小时的节目更新量，陆续策划推出 30 余档自制栏目，覆盖近 5000 万电视观众。同时，游戏风云还运营广受游戏迷关注的电子游戏门户网站，开展基于三屏互动的游戏联运、独代及游戏周边产品开发、售卖等业务，围绕“在播、在线、在场、在商”谋篇布局。

电视与游戏跨界诠释的最好范例无疑是电子竞技。游戏风云频道每周有 3 到 5 场专业电子竞技比赛，而线下比赛覆盖了 20 个省会城市，在上海东方明珠电视塔、南京路步行街、梅塞德斯奔驰文化中心皆举办过比赛。特别是 G 联赛 2012 第二赛季，奏响了一场奢华电竞盛宴！一场普通的电竞比赛可以吸引近万名游戏迷购票到场观看，同时吸引数百万名观众通过电视、互联网、手机移动终端等渠道在线收看，使我们有理由相信，游戏并不是“潘多拉”的盒子，其魅力和影响力值得我们正视和深究。在此次论坛中，“电子竞技”成为出现频率较高的词汇。电子竞技是信息时代来临的象征，更是提高青少年基本信息技能的一个极好的工具。提倡青少年参与电子竞技，不是鼓励他们成为职业高手，而是让他们参与其中。积极看待竞争，这是他们未来学习、工作的一个基础，可以更好更全面地发展，成为真正的信息时代的人才。电子竞技运动作为一项体育运动项目开展，可以锻炼和提高参与者的思维能力、反应能力、团队精神、自制能力、协调能力以及意志品质和体育精神，更能培养参与者对现代信息社会的适应能力，促进全面发展。



张大钟副台长讲话


游戏厂商代表参加

近年来，SMG 在继续做大做强东方娱乐、炫动传播、第一财经、百视通新媒体、东方购物等“五大板块”的基础上，加快对旗下资源整合的步伐，在“五大”业务板块的基础上，积极孵化、培育“五新”业务板块——影视制作、游戏竞技、演艺、文化综合体运营、新文化消费，“在播－在线－在场－在商”的全产业链布局初步成型。本届上海电视节游戏论坛的召开，充分表明传统电视媒体对游戏产业发展的关注达到了前所未有的高度，电视媒体首次为游戏“保驾护航”，传播游戏正能量。电视与游戏的“基因重组”备受大众关注，积极应对新趋势、新挑战，将对游戏与电视媒体的互动和共赢起到至关重要的推进作用。



论坛的形式进行脑力激荡

编：阿宅　美：grass

动漫生活铺

暑假の套餐

放暑假了，你们这群懒货一定不喜欢出门，下面的暑期动漫套餐，才……才不是阿宅精心准备的呢，哼唧 o(￣へ￣o #)。在光宅在家里是会长胖的，别说阿宅木有提醒过，哼！

漫画

一拳超人



近两年不论文学、影视、动漫多开始流行屌丝向作品，本作的主角就是这么个屌丝，经常在意一些生活上的小事。比如商场促销、超市打折、买菜做饭什么的、甚至还喜欢贪小便宜，即使在战斗中也不忘，可以说是一个屌丝中的屌丝。

主人公埼玉原本是一名整日奔波于求职的普通人。3 年前的一天偶然遇到了要对淘气少年下杀手的异变螃蟹人后，回忆起年少年时“想要成为英雄”的梦想，最终拼尽全力救下了淘气少年。之后通过拼命锻炼，埼玉终于脱胎换骨获得了最强的力量，但同时失去了头发成了光头。在独自做了一段时间英雄后，正式加入英雄协会，与众多英雄一起开始了对抗各种怪人以及恶势力的生活……



该作的情节非常简单，所有的故事大致可以概括为——怪物很强、英雄们浴血奋战、情况十分危急，最后主角出现把怪物简单秒杀……（真的很残念啊）本作的看点就是，不论怪物多么强大、招式多么华丽、科技多么先进，主角都已最无聊的方式结束战斗。由于战斗结束太快，各种过程都没有旁观者，于是即使入职成为了职业英雄，主角的评分也很低。



该作曾是原作者为更好的使用网络漫画编辑软件 ComicStudio 而作为练笔用的习作。从 2009 年 7 月 3 日在网络上开始连载，据 2012 年 9 月





NHK 电视节目《网络漫画革命》统计数据， 该漫画的网络浏览次数达 2 万次 / 天，累计阅读人数达 1000 万人。由于颇受好评，作者草拟了包括结局在内的故事情节，继续在网络上连续刊载。该版本被称作“原创网络版”。

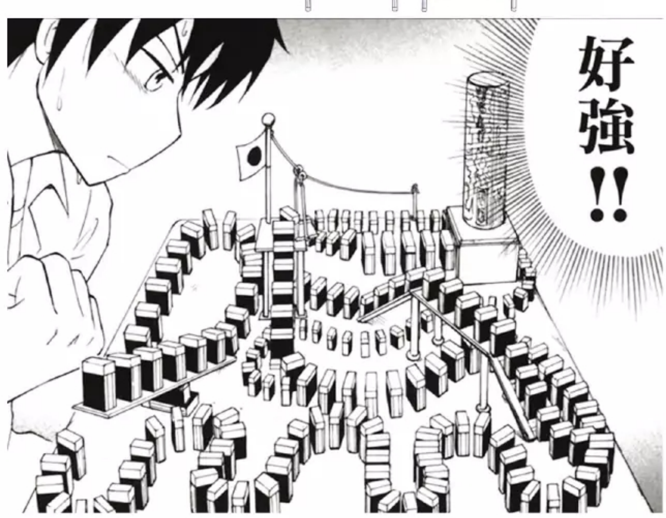
上课小动作

你们要是说上课的时候没有做过小动作，打死阿宅都不信。但你们小动作无非是传传纸条、看看闲书、涂涂课本、玩玩手机之类的，简直就是战 5 的渣渣弱爆了，阿宅才不告诉你们曾经上课煮面吃呢。

不过下面这部的主角绝对是大神级别的。



坐在横井同学隔壁的男生——关同学，是个总是在上课时以令人叹为观止的方式玩着各种游戏的人，因此横井同学每次都会不由自主的被他吸引住目光，无法认真上课，让横井同学每天都为此困扰不已。



真人剧

一吻定情



都南高中高三F班的相原琴子，好不容易鼓足勇气写了一封情书给暗恋已久的天才少年入江直树，但是却被无情地拒绝了，而且还被嘲笑为是笨蛋．就在琴子最失意的时候，自己家中新盖的房子也因被陨石砸中而倒塌，琴子父亲带着琴子入住自己好久不见的好友家中，没料到竟是入江的家中……

简单来说，这是一部讲述女屌丝如何追到男神的励志电视剧，虽然结局阿宅非常的不满意——醒醒吧，男神是根本不存在的，别说追到了！不过故事中琴子的各种落魄的样子真是喜闻乐见～【抖S之魂附体！虽说这是一部电视剧，但是由于是又漫画改编、然后17年后的再次翻拍，其中的搞笑、励志桥段就犹如看动画般，阿宅倫不提温馨（羡慕嫉妒恨），暑假的时候正好养肥了可以一口气过个瘾。

剧场动画

直到永远的万事屋

银他妈又要出剧场版了，近期官方公开了首段特报影像，和此前公开的主视觉图一样，画面中依然是阿银和攘夷篇中的「白夜叉」银时，



先不提问神马这回真的会有攘夷篇情节么？光是那个「完结篇」的字样都闪耀着不可信的光辉……另外，以片头华纳兄弟的字样来看，本次剧场版是找来大手发行公司华纳进行发行。本作将是由原作者空知英秋全新绘制的故事进行改编，将于2013年7月6日上映。虽然动画特报看起来很严肃认真，不过看过TV版的粉丝大概都不吃这一套吧。

7月新番

银之匙



男主八轩勇吾为了逃避升学的压力，从城市来到乡间。他的大学选择了北海道的虾夷农高，本以为可在这种乡下地方独占鳌头，结果却发现，理想与现实有时候是那么的接近却绝不相同。农耕、畜牧、赛马、生产，一切的一切让身处城市的主角大开眼界，同时读者也能在欢乐融洽温馨的故事中间接增长了农业知识。

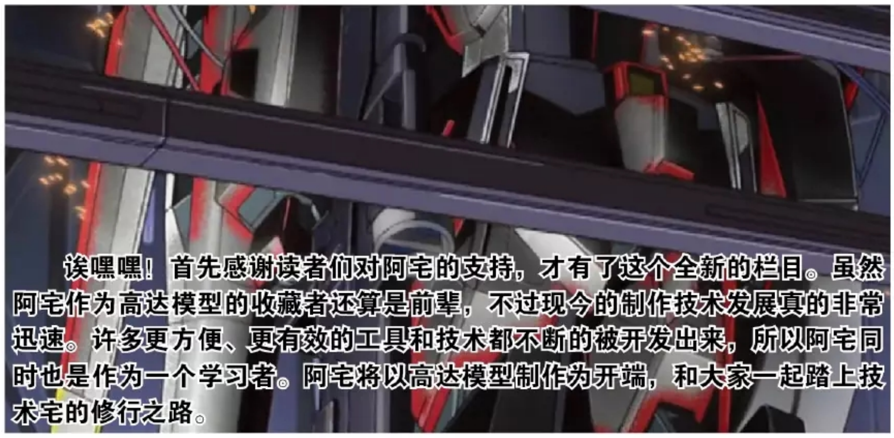
现视研二代目

所谓《现视研》，其实是《现代视觉文化研究会》的简称，是一个以研究动漫等综合性现代视觉文化为成立宗旨，但行吃喝玩乐之实的社团。《现视研》的剧情里没有巨大的机器人或可爱的精灵，只有喜爱巨大机器人或可爱精灵的一群大学生，有很平凡的笹原完士、有重度宅的帅哥高坂真琴、有暴力倾向的春日部咲、也有喜欢cosplay的大野加奈子等的不同类型的宅们，他们全是货真价实的宅男宅女。用缓慢温和的视线环顾着这些宅族群，如此地真实，仿佛把真实的宅人生活活生生地画在漫画格上，他们所遇到的问题与冲突，也是御宅族在现实中会遇到的困扰。宅男的人际关系、社会适应、甚至爱情，本作并不去批判或解释这些作为的是非与否，或是深层心理因素，它只是忠实地把这些主角的大学生活，以旁观者的角度画了出来，并不像《欢迎加入NHK！》那么尖锐到近乎刻薄的手法，本作更不带痛苦地，揭开了宅男与宅女的神秘面纱。当然，各具特色的宅男宅女也是《现视研》如此受人喜爱的原因之一。今次木尾士目带着《二代目》重新归来，真的使人感动得泪流满面了。


イラスト：木尾士目

编：阿宅　美：grass

宅工厂



诶嘿嘿！首先感谢读者们对阿宅的支持，才有了这个全新的栏目。虽然阿宅作为高达模型的收藏者还算是前辈，不过现今的制作技术发展真的非常迅速。许多更方便、更有效的工具和技术都不断的被开发出来，所以阿宅同时也是作为一个学习者。阿宅将以高达模型制作为开端，和大家一起踏上技术宅的修行之路。

高达模型常见版本有PG、MG、RG、HG、BB。

■ PG 为 1:60，30cm 左右，精细度较高，活动关节灵活。价格昂贵、在 1000 人民币以上，零件多、盒子大、有骨架，适合高手。

■ MG 为 1:100，19cm 左右，外形精细，活动关节完美。价格在 200 人民币左右，零件多，盒子大、有骨架，适合老手。

■ RG 相当于小型 PG，为 1:144，与 HG 一样大，外形完美，活动关节较好。价格在 140 人民币左右，零件中等、盒子小、比较帅、有骨架，适合老手。

■ HG 为 1:144，12cm 左右，外形较好，活动关节中等。价格在 120 人民币左右，比较大众化、零件不多、盒子小、空心、无骨架，适合新手。

■ BB 系列是迷你型高达模型，一般在 5 到 6cm 高，零件很少，价格在 60 人民币左右，适合送礼。

确认套件的内容

买了一盒新模型之后，相信大家都迫不及待想快点将它组装起来。不过在正式开始动手制作之前，一定要仔细确认套件内容！

首先要看看用来放套件的包装盒，此处印有这款套件的角色图像、完成后的照片，以及这款套件的特征等。在组装之前脑补完成后的模样，其实也是一件非常重要的事情。至于“1:100 比例”这类的标示，则是说明这款套件是依据哪种倍率来将实际物体加以缩小重现的。分母数字越大，成品的尺寸也就越小。

盒子里放有塑胶零件和说明书，根据套件款式不同，还会有塑胶贴纸、水贴纸，或是金属零件等。此外，在动手组装之前，也一定要仔细检查套件是否有欠缺或破损，以便退换。

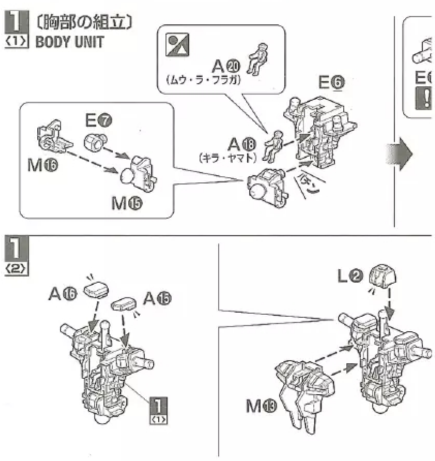
仔细阅读说明书

说明书中印有零件列表，组装顺序、注意事项，以及配色表的能各式相关资料。虽然看起来很复杂，不过内容其实相当浅显易懂。阿宅墙裂建议将说明书看透后再进行组装，这样不但避免发生失误，而且可以按个人喜好调节安装顺序、节奏。

比如：素组的时候，像很多玩家一样，阿宅也一度喜欢先在把零件剪下来之前入墨线。有些部位其实会被别的零件遮盖住，完全没有必要勾线的。不看说明书就能够很精确的辨别零件位置的天才，肯定看不上咱们这些中二的玩意，所以童鞋们别把自己当天才，老老实实看说明书。



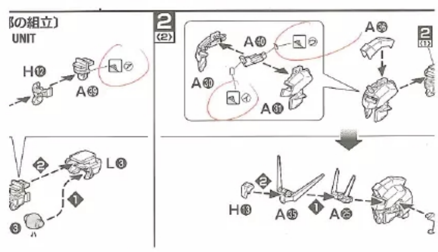
说明书的一开始就列出了注意事项，在各种标志也有注释说明。零件列表可用来确认套件内容是否缺少，以及各零件的材质等资料。制作前一定要仔细阅读这段说明。



零件的组装步骤图解，各零件的组装方式都以线条标示出来了。箭头后方若是虚线，代表此处只要夹组起来即可。相对地，箭头后方实线则代表该处需要用胶水进行黏合。也有一些需要事先组装起来的部位，因此也要注意其周遭图示所代表的意义。



说明书也印制了完成后的模样。初步的目标就是要完成到这个状态，可通过此处进一步确认零件应有的方向和组装方式。此外也可用来参考关节的活动范围，以及适合摆出的姿势。



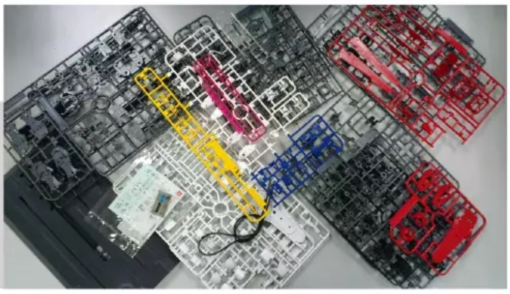
说明书的组装图解中包含了大量相关资料，因此一不小心就可能看漏了某些事项。将容易忽略的细节用醒目的颜色加以标注，就能够有效地避免发生这类失误。



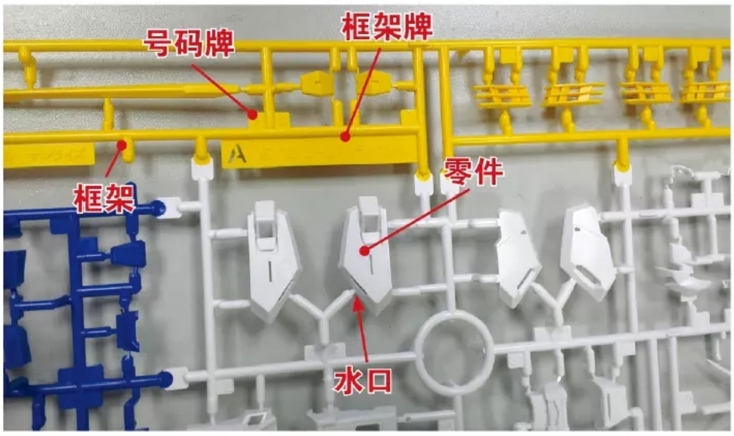
虽然现今的高达模型在设计阶段就已经做出了绝大部分的配色，不过若是想让完成度更高的话，就得进行全面涂装才行。此时配色表就能用来参考该以何种比例来调配出各部位的颜色。

套件的内容

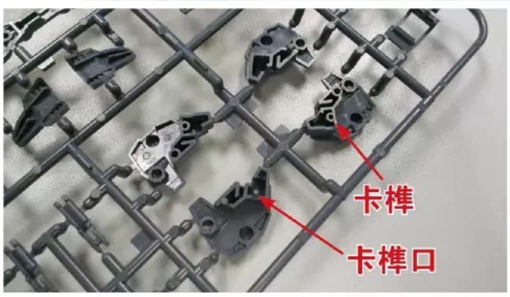
仔细的观察套件的内容，了解各部位的名称、材质的特征，以及相关用途之后，组装起来也会更为顺畅。



这是今年5月29号发布的1：100比例的“MG空战装强袭高达”的所有内容。包含了依据颜色来划分的塑料零件、较有弹性且柔软的软胶零件，以及贴纸。为了达成不必涂装也能重现设定中配色的水准，共计使用了6种不同颜色的塑胶零件。



◀ 多个塑料零件会集合在一片框架上，并且以A、B、C等名称作为区别，每个零件本事都被赋予1个号码，以便利用“A-1”之类的名称来分辨各个相异零件。各零件是以名为水口（浇口、注料口）的细条连接在框架上。



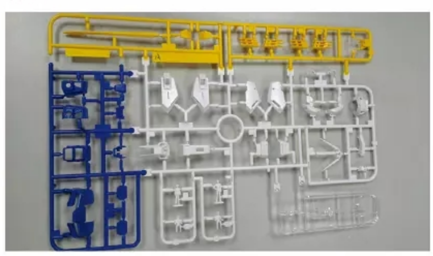
▲ 现今的高达模型绝大部分都采用了“免上胶式卡榫”设计，只要通过零件内侧的卡榫，以及相应的插槽将两片零件嵌合在一起即可，不必使用模型胶水。



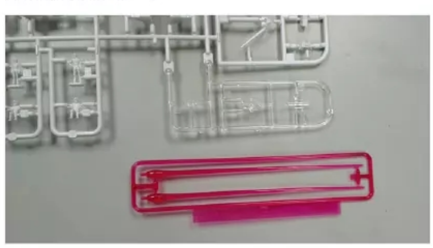
▲ 这是具有柔软性的聚乙烯材质零件。由于让塑胶彼此摩擦的话哼容易造成损耗，因此多半会以此材料作为关节轴的插槽等部位。在框架上也刻有“PC-”字样，很容易分辨出来。它本事具有一定弹性，所以夹组在两片塑胶零件之间时一定要特别留意别搞错方向。



这是用来重现细部配色的自粘贴纸。由于是在银箔类纸上印出图样，因此也被称为“箔面贴纸”。各图样也已经事项按照零件的形状开好刀模，所以只要从底纸上直接撕下来即可进行黏贴。



▲ 多色形成看成为现今高达模型的特征之一。通常一整片零件框架只会用一种颜色，不过正版高达模型运用了“系统射出成型”这种独特技术，实现了能够在单一框架上呈现多种颜色（或材质）这一成果。这也是区别正版与盗版的方法之一。



▲ 有些部位会采用透明零件来呈现。这类透明零件比一般塑胶零件容易破裂，沾到污渍或受损时也相当难以修复，因此一定要慎重的处理才行。

维修大师

当透明零件表面有伤痕→以研磨抛光的方式来消除损伤



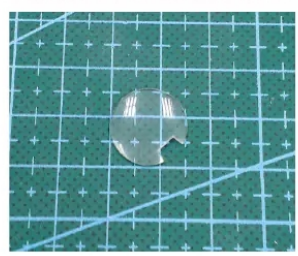
当透明零件被刮出了痕迹或者表面沾到了胶水时，先要以砂纸进行打磨，让其表面恢复平整。再以更细的砂纸进行打磨，让表面剩下的磨痕更细微。这个阶段使用的砂纸依序为400、800、1200。这么一来，磨痕已经不明显了，只是表面不够透明



这些细微的磨痕只要用研磨剂来抛光就能去除，依次从“粗目”到“细目”使用。



以柔软的布料沾取研磨剂来抛光，此时不要太用力，只要稍微擦拭表面即可。



抛光完成后就能恢复原有的透明光亮了，零件上的刮痕和雾状污渍已经消失无踪。

下期预告



谁说技术宅注定一生孤独？而作为技术宅光会做模型是不够的，这不足以让妹纸们注意到才华横溢的你。于是，让我们以模型技术来制作让众人惊叹的COSPLAY道具吧！



手办遭熊孩子破坏肿么破？大丈夫，阿宅教你用模型技术修复手办。

编：samtown 美：哈秋

我也上杂志 WOW



小屁娃 地区：中国 四川 绵阳

这期怎么没有魔兽日记 v5.0 呢？ 有时右逝写的那个。



有时右逝最近闭关消失中，有人说他在写新小说，也有人说他拍微电影去了，总之如果小编得知他的消息会第一时间通知大家的哦！



燕清舞 地区：中国 上海 普陀

能不能告诉我。 <使命召唤 9> 的典藏版那里能买？



这样的游戏在中国是不可能通过审批的哦，所以要买典藏版之后去国外代购，或者去著名网站淘宝上碰碰运气吧！



尚未川内酷 地区：安徽 马鞍山

阿宅能介绍点关于万代高达新品的信息呀？

MG 基拉·德卡
■ BANDAI 1/100 比例塑料模型套件
■价格：5040 日元（含税）、水货预计 330 人民币
■预定 7 月发售

是男人就开扎古！《机动战士高达 夏亚的逆袭》中登场的新吉翁军的量产型 MS 基拉·德卡终于加入 MG 阵容。本次公开是光造型试模，套件的厚重感加上粗壮的体型，实在是够 MAN，相信最终设定会增加更多的细节。

MG 翔翼型强袭高达 Ver.RM
■ BANDAI 1/100 比例塑料模型套件
■价格：4410 日元（含税）、水货预计 270 人民币
■ 5 月 29 日发售

作为去年公布了决斗、神盾、暴风、迅雷的 GAT-X 系 MG 的集大成之作，本台套件被授予了“Ver.RM”的版本号，以作为具有纪念意义的一作。本套件中附送了“全装备强袭高达”用的电池零件，如果在配上“炮战型强袭背包、剑战型强袭背包”（水货预计 140 人民币），就可以再现全装备强袭高达了！

更多模型手办道具咨询，请关注阿宅的新栏目“模玩宅急便”哦。



高天宇 地区：中国 黑龙江 齐齐哈尔

一直喜欢游戏攻略，不过临近高考不能再有时间看了，苦啊！



感谢你支持电攻，祝你高考取得好成绩！你可以买好电攻，等考试结束以后看哦！



单嗣平 地区：中国 北京 西城

感谢你们给我过去的生活带来了很多快乐，希望电攻能找到自己的思路一直办下去。2002 年开始的老读者敬上！



Cato 地区：危地马拉

汤叔你好帅！



谢谢你的支持！阿汤叔表示蛋定！一个从小被人说帅长大的人表示蛋定！关键你是女生嘛？是女生留下照片和联系方式，是老爷们儿请远离！



王亮 Leonard 地区：北京 朝阳

终于找到组织了，10 几年老读者了，从第二期开始买的，一直为没买到创刊号懊悔！





小编感动得痛哭流涕，另外，你准备多少钱收购创刊号呢？？？嘿嘿



坏小孩 地区：浙江 温州

又是一年高考啦~我觉得可以出一些别出心裁一点的内容，让高考完的学生也可以找到点乐子~还有希望多一点单机和 Android 的游戏，iOS 的感觉太多了。我看了一年多杂志啦，小编在文章里经常出现错别字哟~而且一些文章的攻略和一些游戏网站上的完全一样~比如 enet 之类的。希望小编能在这方面更用心一点哟，最好都能原创啦~我还是很喜欢这个杂志的。

感谢你的支持，我们一定会重视改善杂志错别字的问题，请你放心！关于文章攻略和某些网站上一样的问题，这其中可能有多种原因，一是网站直接转载粘贴了杂志的原创文章，二是双方都使用了厂商的通稿，还有就是编辑可能借鉴了网上的资料等，我们也会引起注意。最后关于加强介绍安卓平台游戏，在本期杂志中我们已经做了改善，还请浏览我们的移动平台栏目哦！





高健 地区：中国 福建 厦门

Chinajoy 周五和周末有没有差别？

哇靠！这位读者问的问题太专业了！这两天去 CJ 参观绝对有区别，周五去是拿奖品、看美女的节奏，周末去就是热死、挤死和排队买票等死的节奏了……作为一个已经参加十年 CHINAJOY 展会的老编辑，我善意地提醒你，珍惜生命，请一天假！





木偶 地区：黑龙江 佳木斯

七月份的电脑装机能不能改成介绍笔记本，毕竟高三党毕业了，多介绍几个好的应该可以。。。联想 Y500 是最新的小 y 么？

这位同学的想法很好。咱本来也是这样的打算。但是哪里想到英特尔家刷了一大波新的 Haswell 处理器出来。笔记本电脑瞬间就处在一个微妙的变化阶段。所以还是等到下个月，格局明朗了，再来整理游戏笔记本吧。联想的 Y500 系列也分成好多“子系列”，可以去官网时刻关注配置跟新。





夜之月 地区：江苏 南通

专注电攻 13 年

那还是一个有大白鲨，大肥羊的时代

这是我买的第一本电攻

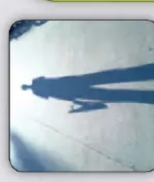


小编签名的电攻！有木有！



原来你是一个 NB 的老读者啊，电攻创办不到 15 年，你看了 13 年，感谢支持，请问大叔贵庚啊？！有没有下一代？要培养成为电攻小读者哦！





太哈 地区：河南 新乡

以后杂志可不可以多介绍一些单机或主机游戏呢？网游占的篇幅太大了，感觉会降低杂志档次……

杂志里的单机介绍一直是占最大比重的哦，只不过国内单机市场萎靡，国外目前还不属于游戏上市旺季哦！再有么，涉及到国内厂商的广告投放和杂志社生存的问题，你懂得！不过我们会尽力把杂志内容做得更好，满足所有读者的需求哦。PS：我们暂时还不会考虑做主机的内容，毕竟我们是 PCgame 呀！



关注电攻官方微信公众平台
我也能上杂志！
微信二维码扫描关注

朋友搜索关注：pcgg2013

玩家交流

编辑部黑镜头

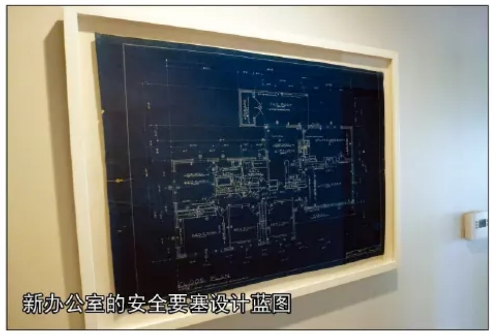
办公要塞升级中

自从编辑部搬家到一楼已经过去了两年。这期间众小编越来越感觉到这个位置上风上水，冬暖夏凉，实在是盘踞修仙，占山开寨子的好地方。不过一楼就是防御性能差一些，遇到僵尸入侵什么比较难以抵抗。经过深思熟虑之后，大熊决定把整个办公环境重新修整一下，提升防御标准，达到作战指挥中心级别。于是，杂志社现在搬到了位于原来位置附近的神秘大楼α层，具体位置和环境是绝密信息，不过这里可以给大家透露一点周边外貌。


危急情况下才会开启的后门，通向地窖秘道。


大熊办公室，百叶窗永远关闭。经常透出诡异的光芒。


篮球场大兴土木，向下挖掘出一个20米深的井，做什么用不能细说。


新办公室的安全要塞设计蓝图


为了支持新办公室的供电和网络，重新铺设了专用高压电缆和手臂那么粗的6G光纤网络


这个堡垒型的建筑，就是我们的瞭望塔。顶层是狙击位。


正所谓管中窥豹。没挂任何可辨识公司名牌的入口就说明了我们的低调。


仓库内看似杂乱堆砌的书，其实是蹬向天花板暗门的台阶。


因为租金问题，被迫放弃的另一栋备选办公楼。

游戏文艺

走不出的结：那些在壁障之前迷茫的人们

——通过兰迪与莉夏的经历所想到的

文：无部陈周

谈到碧之轨迹的主题，我想很多人想到的关键字，一定有“壁障”两个字。壁障阻挡的是道路，无论这条道路上是有我们的梦想，还是必须要背负的责任，我们都无法轻易选择停止前行，有时，这条路我们不想走，但却不得不走——所以我们去拼命地跨越壁障。

然而，面对那些阻碍，我们很多时候还是选择了放弃。毕竟现实是很骨感的，它没有必要为谁的梦想和责任买单，我们最终为了生存或是为了逃避，踏上了另一条毫不相干的道路——毕竟，人生不是游戏。

但是游戏中的人，就是处处如意，心想事成的吗？不，我想并非如此。

可能他们是斗神之子，是传说中的杀手，但剥去那层华丽的外衣，我相信他们内心也有着人类最脆弱的某种东西，正是那些与正常人没有任何不同的悲喜，才能打动我们这些普通人——或许这种感动更甚于那些文学作品中斯通见惯的生死离别。这次我想讲的，就是在层层包装下，那些最简单也最质朴的东西。

第一位登场人物，斗神之子兰迪。

赤色星座的部队长，因为杀死了自己的好友，而逃离了自己原有的组织，投靠警备队，过上了花天酒地的生活。他在支援科给人的是一种很可靠的感觉，但实际上，他一直在为自己为什么而活而感到迷茫。

困惑他的问题，起源于对“生命的价值”探讨。当他误杀自己的朋友时，他想起了那个倒在他怀里的男孩，曾经和他谈及的梦想，那个梦想不过是成为一个杂货铺的老板，拥有着如此简单梦想之人的性命，却被兰迪一手断送了。而身为斗神之子的他与这个男孩的生命的价值，到底谁的生命更重呢？到底谁的梦想更重呢？

在这件事情发生之前，他是个每天经受训练，并习惯了杀戮的人。直到一个对他而言，十分重要的生命的离去，他才开始反思自己人生的意义。反思自己真正的追求到底是什么。其实，兰迪的经历，可能发生在很多人的身上，只不过理由并没有他的那么直观、强烈而已。

他，其实像极了很多迷茫的孩子，初中时拼命学习，为了考上好的高中，高中时拼命学习，为了考上好的大学。好的大学考上了，却发现面对的这一切，并不是内心真正所渴求的东西——于此，对人生产生了迷茫，我之前的努力，究竟是为了什么？

实际上，那些努力也消磨，杀死了一个人内心真正渴求、追寻的东西。这种东西，是两个很简单的字——梦想。如果说兰迪面前有壁障，那可能并不是在他前进的道路上有一块巨大的石头，而是在他选择放弃了一条自己一直在走的路之后，面前多出了无数条路，但他不知道哪一条路是他真正想要的。

然而兰迪身上却又有一个普通人身上没有的优点，这个优点叫坚持。当他踏上了一条新的路，虽然迷茫，但他还是一直在走，像一个男人一样承担每件他应当承担的责任。虽然对过去的自己耿耿于怀，不断逃避着自己曾经犯下的错误，但他并没有因为这些错误，而选择沉沦。

或许也正是因为这样，他才在最后找到了自己的“立足之地”，并凭借这块立足之地，战败了自己的叔父战鬼，也打破了自己的迷茫。

第二个我想谈的人物，是被称为东方最强的杀手银，也就是莉夏。

其实莉夏和兰迪有很多相似之处，她也是从小就被培养成父亲希望变成的人。她习惯并接受这种生活。直到她遇到了伊莉雅，也遇到了自己真正的梦想——成为彩虹剧团的舞姬。

一个人一生，总会碰上几件你想干，却不能干。不想做却不得不做的事。

一个人数学学到了博士级别，却忽然发现自己真正热爱的是文学，这样的人是痛苦的。但是莉夏的痛苦，却要比这个博士更深，因为她所面对的是百年老字号的传承和自己内心真正渴求的梦想，比起这份传承，自己的梦想似乎真的很微不足道。但那份在舞台上继续跳舞的梦，却是她真正渴求的东西。

但是莉夏也是幸运的，她不像那个博士，追求文学，但只有数学方面的知识。她有可以追求自己梦想的能力，她只要想在自己的梦想上努力，就会有舞台，就会做到最好！这世上也有许多有能力没舞台的人，也有少数，有了舞台，却展现不出能力的人。

正是如此，莉夏才会更加痛苦，因为她既有舞台，也有能力。但那条路，却偏偏是她不能走的。有时幸运也是一种痛苦，只不过这种痛苦若不经过包装，在大多数人眼中就成了很矫情的东西。所以，莉夏从来不会在别人面前，轻易袒露自己的痛苦。作为一个女孩，她很坚强。

若说莉夏也有壁障需要面对，那么，那壁障其实是两条路，一条自己想要走的路和一条自己必须走的路，这两条路在某个地方，却变成了向左和向右的两个方向。她的结局，游戏中略微有些模糊，这种模棱两可的处理方式，的确很好。但这种抉择，如果放在现实中，你又将怎么选择呢？

一方面是责任，一方面是自己的梦。无论去追逐哪个，都并不能算错误吧。毕竟人，本身就是很自私的生物。那些必须要背负的责任，何尝不是一代代人的私心所累积最后美其名曰“传承”的东西呢？

碧之轨迹这款游戏，很多人物的经历，都给了我很多的感触，例如罗伊德的坚韧不屈，勇往直前、亚里欧斯背负过去的阴影，恪守戒律、贝尔的坚定不移，这些角色



逆轉三國 AGAINST WAR

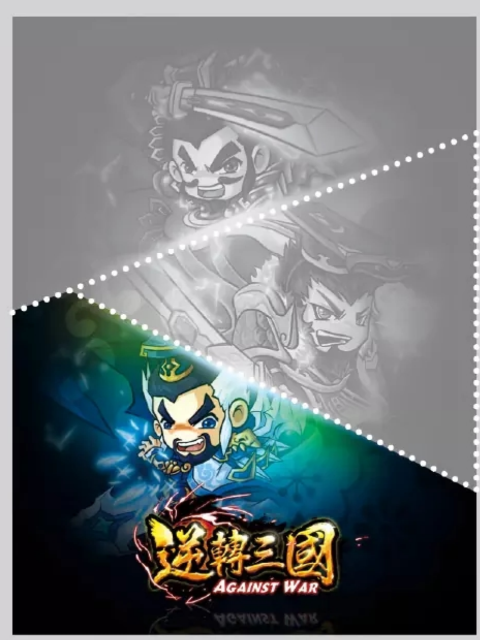
来信地址 上海市闵行区桂平路470号14幢1F电攻编辑部 邮编 200233

只要拼出完整图片，就有很大机会中奖哦！



备受编辑部MM们喜爱的《逆转三国》又来新活动啦！这是为期三个月的爱“拼”才会赢活动，只要剪下每期图片，拼成完整的图案，就有很大机会获得官方为大家准备了史诗级的十大神将包礼品哦！还不赶快来参加！

【请沿虚线剪下】



颇具特色，但我最喜欢的还是这两个内心深处充满挣扎的角色。或许是他们人生的某些经历触动了我吧。

其实，我们每个人都有梦想，或许会在哪天放弃，或许会在什么时候成功。面对阻挡着自己道路的壁障，或许会倒下，也或许会跨过去。我们毕竟没有游戏中的人物活得大义凌然，我们没有他们的能力和运气。但这并不妨碍我们做出选择，和继续选择前进。只要活着无悔，那便也是一种成功！只要努力担当过，就算倒下，那又如何呢？

X：人生苦短，现在就干，还来得及。

我的四个队友

文：邹杰伦

这个时代，表面上暮气沉沉，暗地里却搏动着某种凶狠的震颤。来自诺克萨斯和夜魇的熔岩烤热了空气。普天下的G友们，请允许我使用这种暧昧的词汇，进入了战斗的时期。他们几乎是不自觉地在向往战斗。风吹来的不只是泥沙，也让每个人心里回旋滚动起来。

在这阵即将高涨的潮水里，人们好像有一种幻觉，好像每一个游戏都是经过不同阶段演进而来。一些祖师爷传下了法门，另一些组织因此而严肃地形成。我也见证了这种可喜的变化，加入了一个业余战队。我们这个战队的队员人数不多。这是一个胚胎状态的秘密组织，几乎是一种零散的自由组合。我们这些青年，因为热血成了一家人。

陈关希

陈关希是个具有魅力的娃，可是偶尔也会变得狂暴骇人。当他那运用心思的神色从眼中闪射出来时，队友见了，也许会说他在前世里曾经做过军师。他仿佛亲眼见过并承袭了大型战役的战斗传统。他知道这一大事的全部细节。他性格庄严持重而又勇敢，这在青年人身上是少有的。他是个打中单的好手。但在战略意义上来讲，他又是队伍指挥者。他目光深沉，眼睑微红，下嘴唇肥厚，易于露出轻蔑的神情。他的额头高高，脸上望去只见额头，就像有人把一部智能手机拍在他脸上。他的年纪是我们几个里最大的，但看上去还像一个孩子，稚嫩的脸上性情庄重，似乎不知道人间有所谓女人。如果有个妹子不幸把他当作自己的男神，就是自讨没趣。他只有一种热情：人头；一个志愿：抢人头。他抢起人头来，唯恐抢得不够，就是说，他感到再没有什么比为了争抢一个人头更可爱的了。陈关希随时都准备着留一个技能，再用走位卡住自己人的支援，等算精准了血条再下人头。他也许是我们这里技术最高的人，但他从来也不会和别的野队去组团。每次开始和我们游戏，他就无所事事地扮演着技术最高超队长的角色。

柯镇东

在代表功利的“陈关希”同学身边，有一个代表搞笑的“柯镇东”。在游戏的哲学里，功利和搞笑有显著区别：它的功利可以带来战斗的胜利，它的搞笑可以在失败后让人继续玩下去。柯镇东习惯补充和纠正陈关希，但是他更擅长自黑。他没陈关希那么高大帅气，但是横里去比较壮实。他习惯把乐趣带给队员，他常说，“游戏，不就是图个乐子。”在战场上，他轮换各种逗趣的花样，因而在柯镇东全部打法中，只能说有一部分是实际有用的。和柯镇东配合要比和陈关希配合更加容易些。柯镇东比陈关希更像是在玩游戏。陈关希更像是战，柯镇东更像是玩。如果这两个青年日后登上历史舞台，也许一个会成为铁面无私的官员，另一个会成为口若悬河的滑稽演员。这正是他们俩之间明显的区别。柯镇东游戏打得也不少，由于天性乐天派，正好和陈关希的严肃相对比，他常去玩各种奇葩位置，打出非主流战术。如果一个英雄有法术加成，那么它就有变成法师英雄的可能，如果一个英雄有位移技能，那他就愿意把它当作核心输出来玩。他关心战报，密切注意各种打法的发展，从各种诡异视频里找到自己的打法根据。但他也会凭借自己的实践检验，抨击坑爹的攻略指导。他什么也不肯定，连打法位置都不肯定，他什么也不否定，连外挂插件都敢拿来用。他说未来是在小学生手里。游戏水平的提高，战术的发展、传播都需要靠年轻人智力的增长。他担心目前分成等级的匹配制度会导致战术的贫乏。几个所谓赛季的分割把游戏玩法变成了明星老选手的教学，游戏中的成见和旧习气越来越多。这一切最后会把我们的游戏变成拙劣的工作流程。

陈关希是个首领，柯镇东是一个演员。我们战队愿意跟那个战斗，也愿意跟这个娱乐。这并不是柯镇东不能战斗好。他并不拒绝认真。他会使出全部精力专心地用他的基本功和对手消耗，但是他觉得，边打边开玩笑，给自己和队友的失误进行现场解说，是他更喜欢的方法。

吴言祖

吴言祖的色调比柯镇东来得更多彩些。他自称“湿人”，爱好广泛，他喜欢打狙击枪，用野蛮人刷炼狱，造地堡，用闪电链魔法轰击别人，在七个键盘上跳舞，为升级极品充值现金，把游戏的不同结局都玩一边。他的性格是个善于诙谐而难与相处的人，诚实，爱花钱，挥霍到近于奢侈，多话到近于悬河，横蛮到近于不择手段，是当魔鬼最好的材料；他有文学修养，甚至达到渊博的程度，他也几乎是个历史通。他最突出的特点是性情多变；在组队作战方面，他爱豪放的风格，这对游戏玩的多的人来说是常见的风格。他的战术有两个方面，一面蒙头打钱，一面胜负随缘；他寻求战胜对手，也乐于享受游戏过程。他整天深入钻研这样一些电脑问题：主板、芯片、显卡、交火、超频、显卡的超频、内存的超频、3D显示器、烧硬盘、加风扇、组局域网、淘二手配件。现实中他这样折腾，到了游戏里，他看中了哪些东西，就一定要入手。他也算是个有钱人家的二代，这方面也许是一直习惯了的。他说起话来语调轻缓，俯首低眉，腼腆地微笑着，举动拘束，神气笨拙，无缘无故地脸羞得通红，胆怯。然而，团战的时候猛不可当。

逆轉三國 AGAINST WAR

【请沿虚线剪下】



陈白霖

陈白霖是个穷吊丝，也是一个有志气的人，从不用家里的钱，每年自己挣零花钱。他打游戏只有一个念头：拯救世界。他还另外有种愿望：网校自学，他说这也是拯救自己。通过网上各种公开课提供的课程，他能超过那些出国去读名校的二代。凡是他所真正相信的，全是他自己学来的。陈柏霖是个性情豪放的人。他有远大的抱负。他胸中有那种来自民间高手的那种锐利的气质，孕育着我们今天所说的“中国梦”。他学习使自己能对他人所作的愚昧感到豁然。在我们这个战队中，他算是怀有远大理想的青年，别人关心的主要是今天，而他所注意的是明天和国外。他的专长是牛津，剑桥，哈佛和斯坦利。这些学校的名字是他经常以诚恳的态度不断提到的，无论提到的恰当或者不恰当。愤世嫉俗与追求真理的愿望相结合，才能有所向披靡的力量，他有的正是这种力量。他滔滔不绝地谈论着托福雅思 GRE，这个行为伤害了我们想要娱乐的轻松心情。但他还是愿意一边游戏一边和我们说公开课的事情，这种痴迷的尽头就像在计划着巨大的阴谋。在我们战队中，他的右手有最厚的老茧，每次都是他埋头苦练，最终靠自己的力量拯救世界。

我

然后是我了。我是一个糟糕的快乐孩子。我的专长是一事无成，同时对一切都付之一笑。我岁数不大，白了头。我有操作和意识，但不成功。我在战场上处处失利，事事落空，我放的技能都会干扰到自己的队友。我的走位也经常饶死自己。我交到一个女朋友，立即会发现她也有了另一个奇怪的朋友。我随时都能遇到倒霉事，因此，我总是快快活活的。我的座右铭是：“住在悬崖上。”我从不大惊小怪，因为意外的事，对我来说，正是意料中事，我面对逆运，泰然自若，对命运的戏弄，报以微笑，只当别人在闹着玩儿。乱糟糟的种种折磨使我成了个耐得住的人。也就让我能在这个战队里和大家欢快的游戏。他们都不知道，我真的爱他们几个帅哥。

X：哟，不“凄”喔。人人都能年轻，但不是每一个人都能有战队。从这内容里面看，你们这个全明星战队已经成功了。有兄弟玩就好，是不是去打国际邀请赛无所谓。

读编往来

上海 何某东

不想玩这破游戏了，但是看见朋友在玩又起心思，但是每次打又匹配到真心比自己还差劲的队友，什么意欲都没有了，只求可以永久封号的办法，全区的全服的总之以后都不能玩这牛哔的 LOL 游戏就可以，求大神给方法。我只想到以后每匹配一次就退一次，一直退退退……但是这么做好像好损的样子，求其他方法。

我也知道打游戏就是图一个开心。但是每次输很多，而且都不是因为我的原因，我每次都能杀很大，但是还是输，就觉得很不爽。我这样想法是不是不正常？感觉自己很罪恶。



X：这位少年，你能悟到挂机求封号的坏处，还是很不容易的，善哉善哉。

说实话呢，一般这么热切想要封号的朋友最后都很难实施。就算这个号没了，还可以申请新的 QQ。

佛曰：这都是缘。不要强迫自己去离开，你可以找朋友开固定组，或者匹配遇到打得好的人加好友，一起撸。那样就不会老生气了。另外玩的时候想开点，就当是练修养。脾气不好的人，到野队磨炼，见得多了，自然也就看得开了。随便什么人都能带着淡淡的微笑去看待。

如果这些都不太好控制，不妨转型单机游戏，一些单机大作很有乐趣，又可以随时停下，又不会被坑掉，娱乐用最好了，或者转打星际争霸 2。星际主要打 1V1 的，不会被队友坑。在游戏之外，也可以做一些其他的事情，例如和女孩子认真交往，培养仁爱宽厚；或者去健身锻炼，培养自己的气魄；或者去看看书，拓展一下视野。

祝你游戏和生活都能愉快的过。

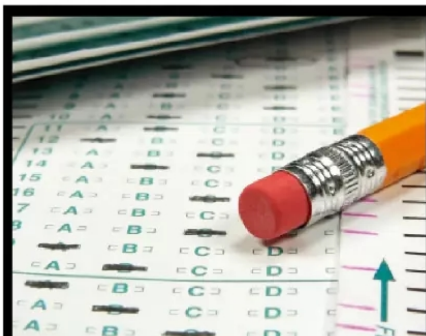
九江 蔡某逸

我是高考生。

看《电攻》有四年了，虽然中间有一年多没买到《电攻》，但它仍能是我最爱的游戏杂志。尽管一时说不出它和其他游戏刊报有什么更吸引我（绝对不是看你妹，我……不发誓）但每次看到电攻时，心中无比爽啊，远胜 @ ￥%@# ￥%#。

还有一个月就不能和 G 友们一同分享同一本《电攻》啦，有些沮丧，毕竟美好总觊觎与他人分享，不是吗？尽管时时因《电攻》奋战抢作业到凌晨，时时上课溜号，时时提心吊胆防老班，但看《电攻》确实最 funny 的时光，已经融入了我青春的一部分。

放假就可以正大光明的看电攻了。



X：最近我回去同学聚会，约了几个人一起到以前的学校看望老班主任。然后班主任问我们大家都是什么工作，我很坦然的告诉他，我给一本电脑游戏杂志做内容编辑。不知道他老人家有没有在课堂上，没收过电攻杂志。不过还算好，他听说我的工作后，饶有趣味地问了一些细节；并没有流露出“这娃当年就闷骚，如今走上弯路，不务正业！”的失望神情。早知道我就带本杂志去送给他。曾经“提心吊胆防着”的事情，多年以后会觉得完全不一样的。

世界很大，除了课堂上的那些内容，还是有着很多别的东西；除了高考那座独木桥，也一定有着别的路。

简要提问：打肉山最快的英雄

X：如果没有限制条件的话，十万力量屠夫应该可以一刀秒。正常情况几个神装后期像 PA 或者 SVEN 什么的都很快。狗头地卜师一个算 5 个，也很迅速。

简要提问：上古卷轴 5 的 MOD 真的可以增强画面，增强了之后对机器配置要求高不高？求各种 MOD 补丁安装攻略。

X：有些 MOD 简单的放入游戏目录下 DATA 文件夹就可以用。另外还有一个著名的软件叫 NMM（Nexus Mod Manager）。它可以很科学的管理各种 MOD。推荐搜索使用。



简要提问：同学叫我一起去玩 TNT。但是我已经在玩弹弹堂了。何解？

X：自从《疯狂坦克》以来，这种类型的休闲竞技游戏都是很相似的，都是讲究人脑物理引擎模拟和掌握计算细节。如果你是弹弹堂大神，转型应该没有难度。然后我始终觉得游戏就是玩朋友，其他的装备什么都是浮云，数字而已。如果是好朋友，那就一起玩吧。要不你尝试一下，拉拢同学来陪你玩弹弹堂也行。

咖啡：装的话，我会这么说——你扔一枚硬币，正面是和同学去玩，反面则不去……当你扔出硬币的时候，你所期盼得到的那一面就是心底的答案。所以呢，你可以告诉他们：“不给哥冲个十万 QB 也好意思叫大爷去玩？还不如陪哥来玩《弹弹堂》，哥告诉你们什么是神！”


零纪元
Era Zero
不删档内测
今日火爆开启
全球首款2.5D天梯竞技魔幻网游
还在修仙？武侠？该玩点不一样的了！